



**University of  
Zurich**<sup>UZH</sup>

**Zurich Open Repository and  
Archive**

University of Zurich  
University Library  
Strickhofstrasse 39  
CH-8057 Zurich  
[www.zora.uzh.ch](http://www.zora.uzh.ch)

---

Year: 2017

---

## **"Evil Witch! I'm Not Scared!" Der Stop-Motion-Film Coraline zwischen Kinderzimmer und Horrorkino**

Werner, Tamara

**Abstract:** Coraline Jones ist die Protagonistin des 3D-Stop-Motion-Films Coraline (2009, FSK 6), einer Adaption von Neil Gaimans gleichnamigem Fantasyroman (2002). Henry Selick, u.a. bekannt durch seine Regiearbeit bei Tim Burton's The Nightmare Before Christmas (1993), transformierte Coralines Geschichte für die Leinwand, wobei ein Film entstand, der zwischen Märchen-Abenteuer und Gruselfilm, zwischen Kinderzimmer und Horrorkino oszilliert. Coraline ist gerade mit ihren Eltern in ein neues altes Haus, den Pink Palace, umgezogen. Da die Eltern von der Arbeit völlig eingenommen sind, ist Coraline auf sich gestellt, wenn sie versuchen will, ihre Langeweile abzuwenden. Da entdeckt sie eine kleine Tür, die in eine Parallelwelt führt, in der alles perfekt zu sein scheint, wären da nicht die seltsamen Knopfaugen der Other Mother. Ist diese erst herzlich und umsorgend, zeigt sie immer mehr ihre besitzergreifende Seite, möchte Coraline mit Knopfaugen versehen und zu ihrem Püppchen machen. Vehement lehnt Coraline ab, womit eine gruselige, actionreiche Achterbahnfahrt beginnt, während der Coraline nicht nur sich selbst, sondern auch ihre Eltern retten muss. Im Beitrag wird ergründet, welche Elemente zu dieser unheimlichen Hybridität beitragen. Dabei wird erläutert, wie durch den Einsatz von visuellen Clues, unterschiedlichen Farbspektren, 3D-Effekten, Stop-Motion und Musik eine unheimliche Grundstimmung aufgespannt wird, die sich durch mannigfache Bedeutungshorizonte und Uneindeutigkeiten der dominanten Motive und Figuren zum Horror potenzieren kann.

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-149587>

Journal Article

Published Version

Originally published at:

Werner, Tamara (2017). "Evil Witch! I'm Not Scared!" Der Stop-Motion-Film Coraline zwischen Kinderzimmer und Horrorkino. Kids+media, (1/2017):24-48.

## Animationsfilme

—

„Welcome to the real world, Princess.“

Die parodistische De- und Rekonstruktion des Disney-Prinzessinnenfilms in *Enchanted*

—

„Evil Witch! I’m Not Scared!“

Der Stop-Motion-Film *Coraline* zwischen Kinderzimmer und Horrorkino

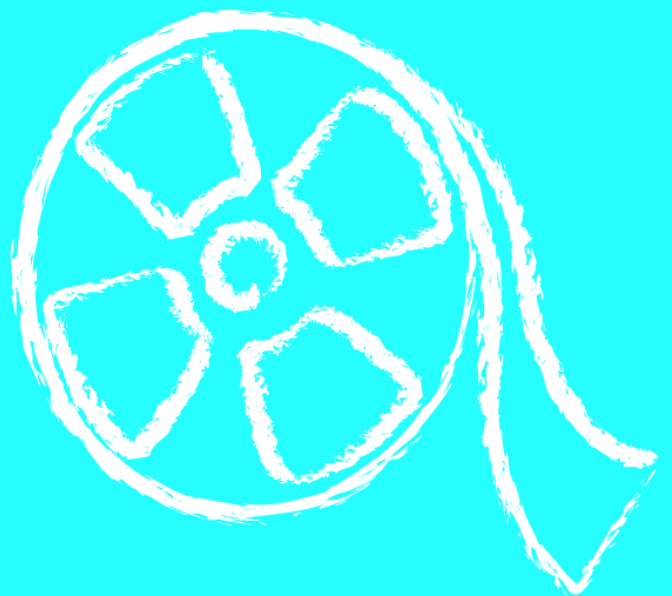
—

Empathy and Materiality in Pixar’s *Inside Out*

—

Gut gegen Böse in *Die Hüter des Lichts*

—





# „Welcome to the real world, Princess.“ Die parodistische De- und Rekonstruktion des Disney-Prinzessinnenfilms in *Enchanted*<sup>1</sup>

Von Natalie Borsy

Es war einmal im Jahre 1937, da erzählte Walt Disney zum ersten Mal die Geschichte einer Prinzessin in Spielfilmlänge: *Snow White and the Seven Dwarfs*. Siebzig Jahre später, nach einer lange bestehenden Tradition von Märchenfilmen, die vom Publikum geliebt und von feministischen Wissenschaftlerinnen kritisch hinterfragt wurden, entsteht *Enchanted* (2007).<sup>2</sup> Disney blickt in diesem Werk auf die eigene Vergangenheit zurück und präsentiert einen Prototyp der erfolgreichen Prinzessinnengeschichte.<sup>3</sup>



Abb. 1: Filmposter von *Enchanted*

Teilweise animiert und zum Grossteil als Realfilm inszeniert (Abb. 1), erzählt *Enchanted* die Geschichte von Giselle, die ihren Traumprinzen Edward findet, aber von dessen böser Stiefmutter Narissa aus dem idyllisch animierten Andalusien in die reale Welt nach New York verbannt wird. Dort trifft sie auf Robert, einen Scheidungsanwalt, der nicht an die wahre Liebe glaubt, und dessen Tochter Morgan. In diesem turbulenten Szenario stellt sich Disney in parodistischer Manier der Frage, ob die Figuren und die damit verbundenen Ideologien, wie sie insbesondere in den Prinzessinnenfilmen dargestellt werden, in der realen Welt Bestand hätten.

<sup>1</sup> Wiederabdruck aus: Werkstücke # 8 (2017) 53–86.

<sup>2</sup> Zur feministischen Kritik vgl. Davis 2006 und Rothschild 2013.

<sup>3</sup> Wenn hier und in der Folge von Disney die Rede ist, sind damit die Walt Disney Studios gemeint.

*Enchanted* steht in der Tradition einer postmodernen Praxis, für die eine ironische und selbstreflexive Auseinandersetzung mit bestehenden Konventionen charakteristisch ist.<sup>4</sup> Die These dieses Beitrags ist, dass Disney mit *Enchanted* eine Parodie geschaffen hat, die – aus einer zeitgemäss emanzipierten Perspektive – rückständige Geschlechterrollen hinterfragt und Disneys filmtechnische Konventionen karikiert. Gleichzeitig soll aber auch gezeigt werden, dass Disney mit dieser Parodie seine bisherigen Prinzessinnenfilme nicht untergräbt, sondern bestätigt und selbstbewusst die eigene Rolle als Produzent populärer Werke und den Charme von Märchenfilmen hervorhebt. Parodien stellen Normen und Gestaltungsformen eines Textes bloss und bringen auf diese Weise die Konstruiertheit von eben diesem Text oder von einem ganzen Genre ans Licht.<sup>5</sup> Einerseits machen sich Parodien über die Regeln der Prototexte lustig, andererseits wird aber auch die Ähnlichkeit zwischen der Parodie und dem Prototext hervorgehoben.<sup>6</sup> Dementsprechend gibt es zwei Möglichkeiten, wie eine Parodie funktioniert: In ihrer blossstellenden Funktion gewinnt eine Parodie Abstand zum Prototext, um ihn und seine Funktionsweise kritisch zu hinterfragen und etwaige Missstände durch die parodistische Modifikation der Struktur zu ‚korrigieren‘.<sup>7</sup> Dadurch, dass die Regeln und Funktionsweisen des Prototextes aber auch wiederholt und imitiert werden, werden diese nochmals bestätigt – es wird deutlich, dass es die Parodie ohne den Prototext nicht geben kann.

In diesem Beitrag soll nun zuerst untersucht werden, welche Normen und Gestaltungsformen parodiert werden: Das ‚Skelett‘ und die Funktionsweise der Prinzessinnengeschichten von Disney soll freigelegt werden. Damit soll auch deutlich gemacht werden, welche Normen und Ideologien Disney kritisch beleuchtet und hinterfragt. Gleichzeitig geht es darum, welche Ideologie Disney vertritt und wie Disney zu seinem eigenen Werk steht. Mithilfe der von Dan Harries (2000) entwickelten Katalogisierung parodistischer Methoden soll anhand von *Enchanted* gezeigt werden, wie parodiert wird, also wie Grenzen überschritten werden und welche Folgen diese Überschreitungen für die Prototexte nach sich ziehen.

## Figurenkonstellation und Plot eines klassischen Disney-Prinzessinnenfilms

Die ersten zehn Minuten zeigen die animierte Welt Andalasien, in der Giselle, ihre tierischen Freunde, Prinz Edward, Königin Narissa und Edwards Lakai Nathaniel leben. In Andalasien werden sowohl die Charakterisierungen und Geschlechterrollen der Figuren als auch der Plot der erfolgreichen Prinzessinnenfilme *Snow White* (1937), *Cinderella* (1950) und *Sleeping Beauty* (1959) aufgegriffen. Diese Filme haben viele Gestaltungsformen und narrative Strukturen derart genormt, dass sie als Prototexte des Disney-Prinzessinnenfilms bezeichnet werden können.

Die Grundzüge der traditionellen Prinzessinnengeschichte sind recht simpel. Eine gutmütige und schöne Prinzessin (oder Prinzessin in spe) lebt abgeschnitten von liebenden Eltern und hofft darauf,

---

<sup>4</sup> Vgl. Harries 2000, 3.

<sup>5</sup> Vgl. ebd., 6.

<sup>6</sup> Vgl. Linda Hutcheon, zit. bei Harries 2000, 5.

<sup>7</sup> Vgl. Harries 2000, 31.

ihre wahre Liebe zu finden.<sup>8</sup> Gleichzeitig sucht ein ebenso schöner und mutiger Prinz eine geeignete Braut.

Treffen sich die beiden dann durch einen Zufall oder mit magischer Hilfe, steht ihrem Glück eine Widersacherin im Weg, die in der Regel auch für die Trennung von Prinz und Prinzessin verantwortlich war. Die Widersacherin möchte die Heirat entweder zu ihrem eigenen Vorteil oder dem ihrer Familie verhindern. Sobald die Hindernisse, welche die Intrigantin für die Liebenden bereit hält, überwunden sind, wird diese entweder vernichtet oder entmachtet. Die Geschichte gipfelt in einem Happy End. Dieses erfolgt entweder kurz vor, während oder direkt nach der Hochzeit und lässt die Zuschauer/innen im Wissen zurück, dass das Glück bis in alle Ewigkeit andauert.

Auch in *Enchanted* lebt Giselle nur in Gesellschaft von Waldtieren in einem Baumhaus. Ihrem Wunsch, einen Prinzen mithilfe ‚der wahren Liebe Kuss‘ zu finden, verleiht sie in ihrem ersten Lied „True Love’s Kiss“ Ausdruck.<sup>9</sup> Noch bevor sie durch den magischen Brunnen hindurch nach New York verbannt wird, wünscht sie sich ein Happy End: „And they both lived happily ever after.“<sup>10</sup> Dieser Wunsch zeigt, dass Giselle ganz genau weiss, wie Märchen enden müssen und vor allem mit welchem Wortlaut die Geschichte beendet wird. Diese literarisierte Äusserung bedeutet einen selbstreflexiven Bruch der Diegese und ist ein expliziter Fingerzeig auf das Märchengenre.<sup>11</sup> Lange Zeit hat Königin Narissa, die in *Enchanted* als Widersacherin agiert, dafür gesorgt, dass ihr Stiefsohn keiner geeigneten Braut begegnet, da eine Heirat ihren Thronanspruch gefährdet. Glücklicherweise teilt Prinz Edward aber Giselles Traum und Singbegeisterung und trifft – zufällig von ihrem Gesang angelockt – auf sie, rettet sie vor einem Troll und die beiden reiten dem Sonnenuntergang und ihrem vermeintlichen Happy End entgegen.

Königin Narissa schafft es aber, die Hochzeit zu verhindern, indem sie Giselle durch einen magischen Brunnen nach New York verbannt. Eine Hochzeit findet dann zwar am Ende des Films in Andalusien statt, jedoch nicht zwischen Edward und Giselle. Diese rasche Abfolge von Ereignissen, die Giselle und Edward zusammenführen, die sofortige Übereinkunft, dass sie beide füreinander bestimmt sind und selbstverständlich noch am nächsten Tag heiraten werden, all das ist in *Enchanted* stark überzeichnet und die Prototexte werden mit dieser Übertreibung explizit parodiert.<sup>12</sup>

Eine für diese Untersuchung wichtige Nebenfigur ist Nathaniel, Prinz Edwards Lakai und Narissas Handlanger. Nathaniel manipuliert den Prinzen und nützt dessen Gefühle für Giselle aus, um diese in der realen Welt loszuwerden. Nathaniel ist bei *Enchanted* insofern eine Neuerung, da er, obwohl er nur eine Nebenfigur ist, eine eigene Motivation für sein Handeln hat, eine Weiterentwicklung erfährt und – wie Giselle – nicht nach Andalusien zurückkehren wird.

## Genderrollen und Sexualität der klassischen Prinzessinnenfilme

Da die Triebfeder des Plots das Finden eines geeigneten Ehepartners ist, werden vor allem Themen wie Liebe, Umwerbung und damit auch zwangsläufig Genderrollen ausgehandelt. Insbesondere die Prinzessinnen der traditionellen Disney-Märchenfilme reflektieren Verhaltensweisen, die man zur

<sup>8</sup> Vgl. Rotschild 2013, 4/56.

<sup>9</sup> *Enchanted*, 00:02:12-00:04:03.

<sup>10</sup> Ebd., 00:09:21-00:09:22.

<sup>11</sup> Vgl. Harries 2000, 71.

<sup>12</sup> Vgl. Harries 2000, 83.

damaligen Zeit in der Gesellschaft bei Frauen als wünschenswert erachtet hat.<sup>13</sup> Gerade dieser Aspekt ist es auch, der besonders an den traditionellen Disney-Prinzessinnenfilmen *Snow White*, *Cinderella* und *Sleeping Beauty* kritisiert wurde, da diese schöne, aber passive Frauen zeigen, die für ihre Passivität und Unterwürfigkeit mit einer Heirat ‚belohnt‘ werden.<sup>14</sup>

Wie alle Disney-Prinzessinnen ist auch Giselle jung, bildhübsch, tanz- sowie gesangsfreudig, freundlich und gutmütig – um nicht zu sagen naiv. Überdies muss sie bereits gleich zu Beginn des Films gerettet werden.<sup>15</sup> All diese Eigenschaften werden als gut und erstrebenswert dargestellt, da sie von der Protagonistin – einer Prinzessin mit Vorbildcharakter – verkörpert werden.<sup>16</sup>

Amy Davis stellt fest, dass die Prinzen in den Filmen von Disney jedoch ebenso erpicht auf eine Heirat sind wie die Frauen.<sup>17</sup> Dementsprechend lassen sich auch Aussagen über die Genderrollen der Männer bei der Umwerbung machen. Die Disney-Prinzen sind ebenfalls jung und gutaussehend und in manchen Fällen mutig und furchtlos. Im Gegensatz zu den Prinzessinnen tun sich die Prinzen vor allem durch ihre Aktivität hervor.

Auch Prinz Edward zeichnet sich durch gutes Aussehen, den Wunsch zu heiraten und seine Bereitschaft aus, Ungeheuer aller Art zu erlegen. Insofern ist er, wie einige seiner Vorgänger auch, eher eindimensional und wirkt mitunter einfältig. Die begehrten Eigenschaften, die ein Mann am Beispiel Edwards ableiten soll, sind physische Stärke, Initiative und Mut dazu, eine Braut zu finden und – wenn nötig – zu retten.

Die einzige Frau, die in Andalusien ein hohes Mass an Aktivität an den Tag legt, ist Königin Narissa. Als typische Vertreterin der traditionellen Prinzenfilm-Schurkinnen ist sie eine ältere, mächtige, böse und hinterhältige Frau, die das Glück der Prinzessin bedroht.<sup>18</sup> Narissa ist nicht nur Königin, sondern auch eine Magierin, die sogar imstande ist, durch Welten zu reisen und sich selbst zu verwandeln. Hinzu kommt, dass sie ihre Weiblichkeit bewusst einsetzt, um Nathaniel zu manipulieren.<sup>19</sup>

Die aktive, sich behauptende Frau wird zur bössartigen, durchtriebenen Hexe stilisiert, die mit unlauteeren Mitteln der Magie kämpft. Narissa stellt jene Attribute und Fähigkeiten zur Schau, die zur Zeit der traditionellen Disney-Märchenfilme bei Frauen als unerwünscht galten: nämlich Macht, Aktivität und bewusster Einsatz der eigenen Sexualität. Filme von Disney sind bezüglich der Behandlung von Sex, Fortpflanzung und körperlichem Begehren ansonsten betont unschuldig – insofern ist Narissa ein schockierender Affront und steht im Gegensatz zu Giselle und Edward, bei denen Sexualität nie thematisiert wird. Dadurch, dass Narissa die Widersacherin der Geschichte ist, werden ihre Eigenschaften und Verhaltensweisen automatisch mit dem Bösen verknüpft.

Die übertriebene Darstellung der Stereotype von Jungfrauen in Nöten, strahlenden Prinzen und bösen Zauberinnen wirkt sich jedoch auch in parodistischer Hinsicht auf die Figuren aus. Obwohl Horst Heidtmann in seiner Untersuchung der Disney-Märchenfilme feststellt, dass immer eine leichte „ironische Überzeichnung“<sup>20</sup> stattfindet, damit der Film auch für ein erwachsenes Publikum attraktiv ist, überzieht allein schon die Komprimierung aller Charakterzüge und Verhaltensmuster in den zehn Minuten des animierten Abschnitts das übliche Mass an Überzeichnung.

<sup>13</sup> Vgl. Rothschild 2013, 1-2.

<sup>14</sup> Vgl. ebd.

<sup>15</sup> Vgl. Davis 2006, 101.

<sup>16</sup> Vgl. Rothschild 2013, 2.

<sup>17</sup> Vgl. Davis 2006, 93.

<sup>18</sup> Vgl. Rothschild 2013, 82-85.

<sup>19</sup> Vgl. *Enchanted*, 00:32:14-00:32:31.

<sup>20</sup> Heidtmann 1998, 29.



## Visuelle Stilistik und Animation in Andalasiens Naturidyll

Traditionsgemäss beginnt jeder Märchenfilm mit dem Öffnen eines reich verzierten, alten Märchenbuches, während eine Erzählstimme die einführenden Sätze des Märchens vorliest. Auch *Enchanted* wird entsprechend eingeführt, jedoch mit dem Unterschied, dass das Märchenbuch ein Pop-up-Buch ist, aus dem sich das Schloss und die Figuren dreidimensional erheben. Dies kann schon als Hinweis darauf gedeutet werden, dass die Geschichte, die den Zuschauer/innen erzählt wird, nicht ganz so traditionell ablaufen wird, wie der prototypische Prolog vermuten lässt.

Disneys Märchenfilme zeichnen sich vor allem durch die Darstellung einer perfekten, ländlichen Welt aus. Heidtmann stellt fest, dass die Filme „eine heile Welt ohne die elementaren Probleme der Realität (Lohnabhängigkeit, Arbeitslosigkeit) beschreiben“ – eine Welt in der „das Gute siegt“ und „das Böse stets bestraft wird. [...] Erkennbar sind Präferenzen für ein idyllisch-verklärtes Mittelalter mit Fachwerk-, Kleinstadt- und Burgenromantik.“<sup>21</sup> Auch in *Enchanted* dominiert der Wald. Das Flair der idyllischen, naturbelassenen Welt wird zusätzlich durch die anthropomorphisierten Tiere, die Giselle stets behilflich sind, verstärkt.

Ebenso lässt sich Disneys Vorliebe für vergangene Baustile erkennen, wobei *Enchanted* im Jugendstil zu verorten wäre. Die warmen Gelb-, Orange- und Rosaschattierungen in Pastell erinnern stark an die Illustrationen des Jugendstilkünstlers Alfons Mucha, dessen Werke ihrerseits geradezu prototypisch diesen Stil repräsentieren (Abb. 2 und 3).



Abb. 2: Jugendstil in *Enchanted*



Abb. 3: Illustration von Alfons Mucha

Das Design von Giselles Kleid scheint direkt von Muchas Werbeplakat für Moët & Chandon abgekupfert zu sein. Auch in diesem Abweichen von der mittelalterlichen Burgenromantik lässt sich, wie schon beim Märchenbuch-Prolog, ein Hinweis auf die modernisierte Behandlung eines traditionellen Märchen-Prototyps finden.

Die Animation von Giselle und Edward wirkt – entsprechend deren Vorliebe für Gesang – fließend, elegant, affektiert und ähnelt meistens einem Tanz. Ebenso künstlich und harmonisch ist auch die

<sup>21</sup> Heidtmann 1998, 28.

Bildkomposition. So endet Giselles Fall vom Baum nicht nur praktischerweise in den Armen von Prinz Edward, sondern in einem harmonischen visuellen Ensemble, in dem die sich herzförmig lichternden Sträucher und Bäume das Paar perfekt umschliessen – ein wunderbares Beispiel für Disneys Tendenz zu Kitsch.<sup>22</sup>

Im Gegensatz zu dem harmonischen, rosafarbenen Idyll von Giselle und Edward im Wald steht die in Blautönen gehaltene und mit spitzen Steinen ausgestattete Höhle von Königin Narissa. Sie selbst ist ebenfalls in kalten Blautönen eingekleidet und ihr Kostüm wirkt gleichfalls spitz und eckig (Abb. 4). Ebenso unliebsam sieht ihre tierische Gesellschaft aus. Es handelt sich hierbei um Ratten, die in den meisten Kulturen als Ungeziefer und Krankheitsüberträger bekannt und gleichermassen verhasst sind.



Abb. 4: Narissa und die Stilistik des Bösen

Man kann also feststellen, dass Narissas Boshaftigkeit sich in ihrer Umgebung widerspiegelt und so auch visuell die Dichotomie zwischen Gut und Böse verdeutlicht wird. Auf diese Weise greift Disney auf die eigene, bewährte Bildsprache zurück, die damit trotz einer modernisierten Stilistik zum Tragen kommt.

## Filmmusik in Andalusien

Musik spielt in allen Filmen Disneys eine zentrale Rolle. Insbesondere die diegetischen musikalischen Einlagen, in denen die ProtagonistInnen singen, sind von besonderer Bedeutung, da sie die Motivationen und Wünsche offenlegen und die Handlung vorantreiben.<sup>23</sup> In Märchenfilmen stellen die Heldinnen sich selbst und ihre Träume traditionsgemäss mithilfe eines Liedes vor.<sup>24</sup> Das tut auch Giselle, wenn sie „I’ve been dreaming of a true love’s kiss and a prince I’m hoping comes with this“ singt.<sup>25</sup>

<sup>22</sup> Vgl. *Enchanted*, 00:06:31-00:06:36. Vgl. weiter Heidtmann 1998, 29.

<sup>23</sup> Vgl. Brocksch 2012, 40.

<sup>24</sup> Vgl. Rothschild 2013, 137.

<sup>25</sup> *Enchanted*, 00:02:12-00:04:03.



Mit dem Gesang ist es ihr auch möglich, die Tiere des Waldes herbeizurufen und mit ihnen zu kommunizieren. Und es ist ebenfalls Giselles Gesang, der Prinz Edward dazu bringt, sie zu suchen. Als er ihre Stimme hört, ruft er: „Oh, I must find the maiden that belongs to that sweet voice!“<sup>26</sup> Genau genommen verliebt Prinz Edward sich also nicht primär in Giselle, sondern in ihren Gesang. Auch Edward hat zuvor mit Gesang seinem Wunsch Ausdruck verliehen – bevor er jedoch wie Giselle anfängt „True Love’s Kiss“ zu singen, verkündet er: „Oh, trolls are fine to pass the time, Nathaniel. But my heart longs to be joined in song.“<sup>27</sup> Edwards Vorstellung von Liebe hängt also direkt mit Musik zusammen, was nochmals verdeutlicht wird, als beide nach Giselles Rettung vereint singen:

Edward: You’re the fairest maid I’ve ever met. You were made to –  
 Giselle: – finish your duet.<sup>28</sup>

An dieser Stelle werden die Funktion und der Einsatz von Musik selbstreflexiv von den Figuren angesprochen.<sup>29</sup> Üblicherweise ist es tatsächlich der Fall, dass in Liedern, in denen die Protagonist/innen einander ihre Liebe gestehen, sie die Strophen füreinander beenden, da in diesem Moment des geteilten Glücks vollkommene Klarheit darüber herrscht, was das Gegenüber fühlt und sagen will.

Giselles und Edwards selbstreflexive Verwendung des Duetts lässt vermuten, dass sie wissen, wie Liebesduette in Disney-Filmen gesungen werden. Die Protagonist/innen haben im Film also in postmoderner Manier die Regeln dieser musikalischen Einlage erkannt und stellen sie nun bloss. Auf diese Weise parodieren sie diese Praxis und zerstören durch die Dekonstruktion für einen Moment die Illusion des Films, während das Lied aber trotzdem in der zugeordneten Funktion erfolgreich das harmonische Liebesglück untermalt.

## Zitation der erfolgreichsten Disney-Klassiker

Am auffälligsten ist die Selbstreflexivität von *Enchanted* bei den zahllosen Verweisen auf andere Disney-Werke und das Produktionsteam der Walt Disney Studios. Die offensichtlichsten Filmverweise beziehen sich auf die drei Märchenfilme *Snow White*, *Cinderella* und *Sleeping Beauty*, da diese als Prototexte für *Enchanted* fungieren. So erinnern die Vögelchen, die Giselles Hochzeitskleid den letzten Schliff geben, an die hilfreichen Vögelchen aus *Cinderella*.

Narissa ist mit ihren Zauberkraften, ihrer Fähigkeit, sich in einen Drachen zu verwandeln, ihrer magischen Kugel und mit ihrem Kostümdesign stark an Maleficent aus *Sleeping Beauty* angelehnt. Und auch der „Happy Working Song“ mit den Tieren verweist auf die Putzsequenz aus *Snow White* (Abb. 5). Gleichzeitig bedient sich Narissa aber derselben Tricks wie Schneewittchens böse Stiefmutter – indem sie sich nämlich als alte Frau verkleidet und Giselle ebenfalls mit vergifteten Äpfeln töten möchte.<sup>30</sup>

<sup>26</sup> Ebd., 00:04:46-00:04:49.

<sup>27</sup> Ebd., 00:04:24-00:04:35.

<sup>28</sup> Ebd., 00:06:47-00:06:53.

<sup>29</sup> Vgl. Georg Maas und Achim Schudack, zit. bei Brocksch 2012, 75-76.

<sup>30</sup> Auf eine Aufzählung weiterer Disney-Verweise soll aber verzichtet werden. Für eine ausführlichere Auflistung vgl. den Weblog-Eintrag Every Single Disney Reference in *Enchanted*.



Abb. 5: Traditionsreicher Wohnungsputz mit Tieren

Die aufgeführten Beispiele zeigen, inwiefern in *Enchanted* ganz bewusst auf die Walt Disney Studios, das Produktionsteam von Disney und die meisten Disney-Werke in Spielfilmlänge verwiesen wird. Indem *Enchanted* auf die Produktion und die Produktpalette von Disney verweist, wird einerseits die Gemachtheit und Künstlichkeit der dargestellten Welt in der Diegese des Films betont. Wie die zitierten Filme ist auch *Enchanted* ein weiteres Produkt der Walt Disney Studios und der hervorgehobene Status als kommerzielle Ware stört die Illusion und damit auch die dargestellte Unschuld und Naivität der Protagonistin.

Andererseits sind die Verweise auch ein nostalgischer Rückblick, der auch ein erwachsenes, vielleicht skeptisches Publikum an die eigene kindliche Freude an den Disney-Klassikern erinnert. Disney verweist also selbstbewusst auf die eigene Tradition und Geschichte, an der schon mehrere Generationen teilhaben konnten. Wie auch schon in der visuellen Stilistik und der Filmmusik wird ebenfalls mit der Rezitation der Disney-Klassiker eine Brücke zwischen Parodie und Konsolidierung zu dem Opus von Disney geschlagen.

## Antagonistische Erweiterung und Modifikation der bestehenden Figurenkonstellation in New York

Mit dem Wechsel vom prototypischen Märchenfilmidyll in die urbane Realität von New York City wird effektiv ein weiteres Mittel der Parodie in Szene gesetzt. „Inversion“ ist laut Harries eine parodistische Methode, die in der Umkehrung eines narrativen Elements oder eines lexikalischen Filmelements des Prototextes, zum Beispiel des Settings oder der Charaktere, besteht.<sup>31</sup> Unter dem Motto „To a place where there are no happily ever afters“ wird mit Giselles Reise nach New York jenes Filmkonzept von Disney auf die Probe gestellt, das immer ein Happy End verlangt.<sup>32</sup> In New York werden der Geschichte Robert, seine Tochter Morgan und seine Partnerin Nancy hinzugefügt.

<sup>31</sup> Harries 2000, 55.

<sup>32</sup> *Enchanted*, 00:09:36-00:09:41.

Jede einzelne dieser Figuren zeichnet sich insbesondere durch die jeweilige Haltung zu Liebe, Romantik und Märchen aus.

Robert steht als alleinerziehender Vater und Scheidungsanwalt als Symbol für die gescheiterte Liebe und verkörpert den Typ ‚desillusionierter Erwachsener‘. Er ist aber trotz seiner vergangenen Enttäuschung seit fünf Jahren mit Nancy zusammen und beabsichtigt, um ihre Hand anzuhalten – aber nicht aus einer verrückten, romantischen Laune heraus, sondern als Resultat eines rationalen Kennenlernprozesses, in dem die Stärken und Schwächen des jeweils anderen erkundet wurden.<sup>33</sup> Er ist der absolute Anti-Romantiker und muss sich Tag für Tag mit den gescheiterten Beziehungen anderer auseinandersetzen. Aus seiner verletzten Haltung heraus möchte er aber auch seine sechsjährige Tochter vor romantischen Enttäuschungen und falschen Illusionen bewahren und auf eine harte Realität vorbereiten. In einem Gespräch mit Giselle erklärt er:

[L]ove – you know – the lovey-dovey version that you talk about – it’s fantasy. And one day, you have to wake up – and you’re in the real world. [...] I just want her [Morgan] to be strong, you know? To be able to face the world for what it is. That’s why I don’t encourage the fairy tales. I don’t want to set her up to believe in this ‘dreams come true’ nonsense.<sup>34</sup>

Robert ist also auch ein erklärter Gegner von Märchen, was ihn damit anfänglich zum Gegner von Giselles Haltung zu Liebe und Happy Endings macht. Er gerät in Streit mit Giselle, weil sie unnachgiebig am Glauben festhält, dass ihr Prinz Edward kommen wird. Er hört fassungslos ihren Rat schlägen für seine Beziehung mit Nancy zu und ist stets die skeptische Stimme, die Giselles Methoden und Verhalten in Frage stellt. Er ist der dekonstruktivistische Unterton im Film und hält zunächst eine kritische Distanz zum Geschehen.

Morgan hingegen verkörpert den Typ ‚Kind‘. Sie kann noch an Märchen glauben und hat noch keinen Sinn für die harte Realität des Alltags oder die unschönen Seiten des Lebens entwickelt. Doch anstelle von Märchenbüchern wird ihr das Buch *Important Women of Our Time* geschenkt, welches ihr vernünftigeren Vorbilder bieten soll.<sup>35</sup> Zudem soll sie sich wie ein ‚grosses Mädchen‘ mit Nancy anfreunden, obwohl sie erst sechs Jahre alt ist, wie sie selbst protestierend feststellt.<sup>36</sup> Morgan ist, ihrer Begeisterung für Märchen entsprechend, hingerissen von Giselle und sie ist auch der Grund dafür, dass Giselle in das Leben von Robert Einzug hält. Durch ihre kindliche Naivität und ihren unverhohlenen Glauben an Märchen und Happy Endings ist sie Giselle charakterlich sehr nahe.

Nancy ist zwar nur eine Nebenfigur, aber insofern wichtig, da sie, obwohl sie eine erwachsene, offensichtlich erfolgreiche Frau ist und nicht aus einem Märchenland stammt, trotzdem eine verborgene romantische Ader hat und heimlich auch gern an ein märchenhaftes Happy End glauben würde.<sup>37</sup> Man kann sie als die ‚heimliche Romantikerin‘ bezeichnen. Letzten Endes ist es auch sie – und nicht Giselle – die das Disney-Märchenende bekommt und Prinz Edward in Andalusien heiratet. Nancy sorgt also dafür, dass es nicht nur in der Realität zwischen Robert und Giselle, sondern auch in Andalusien zu einem guten Ende kommt.

<sup>33</sup> Vgl. ebd., 00:14:55-00:15:14.

<sup>34</sup> Ebd., 00:56:11-00:57:08.

<sup>35</sup> Vgl. *Enchanted*, 00:15:26-00:15:37.

<sup>36</sup> Vgl. ebd., 00:16:42-00:16:51.

<sup>37</sup> Vgl. ebd., 01:16:14-01:16:43.

## Neue Konventionen nach der Emanzipation – Gender und Sexualität im 21. Jahrhundert

Die Genderrollen, die Andalasiens Protagonist/innen noch von den Disney-Vorlagen der Jahre 1937 bis 1959 übernommen haben, geraten nach der Emanzipation der Frauen und Männer nunmehr in Konflikt mit den Ideologien und Konventionen der Realität von 2007. Davis schreibt, dass die Filme, die ab 1989 von Disney produziert wurden, einen gesellschaftlichen Trend reflektieren, der sich in den Neunzigern verstärkt hat: politische Korrektheit, welche auch Gleichberechtigung und damit die Emanzipation der Frauen miteinschliessen sollte.<sup>38</sup>

Im Vergleich zu der idealen Vorstellung einer gleichberechtigten Frau ist Giselles Auftreten in der Realität in den Augen zeitgenössischer Frauen absolut unzulänglich. Sie ist zunächst das pure Gegenteil vom Bild einer selbstbewussten, erfolgreichen und selbstbestimmten Frau, wie es die Filmindustrie seit den Achtzigern propagierte.<sup>39</sup>

Abgesehen von ihren weiblich konnotierten Fähigkeiten, Kleider aus Heimtextilien zu schneiden und ihren Herzenswünschen musikalisch Ausdruck zu verleihen, scheint sie keine nennenswerten Fähigkeiten zu besitzen und ist mit ihrer Naivität den Mitmenschen hilflos ausgeliefert. Passiv wartet sie darauf, dass Edward sie findet. Genau wie ihre prototypischen Vorgängerinnen ist sie nicht mit Wut, Ironie oder Sex vertraut.<sup>40</sup> Auch das Aufkommen politischer Korrektheit ist Giselle entgangen, wie sich bei ihrem entzückten Ausrufen von „Grumpy!“ – der Name eines von *Snow Whites* sieben Zwergen – beim Antreffen eines gar nicht entzückten kleinwüchsigen Mannes in New York herausstellt.<sup>41</sup>

Giselles übertrieben wirkende Darstellung des Märchenprinzessinnen-Prototyps funktioniert in der Realität New Yorks nicht mehr: Die Umkehrung des Settings ist also dafür verantwortlich, dass Giselle die veraltete Genderrolle, die sie repräsentiert, im Kontext des 21. Jahrhunderts parodiert.

Es hat sich jedoch nicht nur bei der Darstellung der Genderrollen für Frauen einiges geändert. Robert ist als alleinerziehender Vater auch heutzutage ein Exot, da es immer noch eher die Mütter sind, denen diese Aufgabe zukommt. Seine Lebensverhältnisse sind, wie sein Beruf als Scheidungsanwalt, ein Produkt der Emanzipation und wären zu Zeiten von *Snow White* oder *Sleeping Beauty* schwer vorstellbar gewesen. Auch Nathaniel, Edwards Lakai, stellt eine interessante Weiterentwicklung dar. War er anfangs in Königin Narissa verliebt, stellt er während seines Aufenthalts in New York fest, dass diese ihn ausnützt und mit ihren Beleidigungen sein Selbstwertgefühl zerstört hat. Nathaniel ist wesentlich gefühlsbetonter als Narissa und muss sich gegen ihre Unterdrückung emanzipieren – an dieser Stelle werden die Geschlechterstereotypen also eindeutig umgekehrt.

## Visuelle Stilistik und Live-Action in einer Weltmetropole

Der Wechsel vom animierten Andalasien zum realen New York bedeutet einerseits einen selbstreflexiven stilistischen Bruch, der die diegetische Illusion zerstört und in dem sich der Film selbst als

<sup>38</sup> Vgl. Davis 2006, 171.

<sup>39</sup> Vgl. ebd., 170.

<sup>40</sup> Vgl. *Enchanted*, 00:30:44-00:30:54, 00:18:37-00:18:47 und 00:31:08-00:31:13 sowie 01:12:57-01:13:10.

<sup>41</sup> Ebd., 00:12:22-00:12:26.

textuelles Konstrukt entlarvt. Andererseits wird abermals Disneys heile Welt durch Inversion parodiert, nämlich durch die Verlagerung des Settings weg vom ländlichen Idyll in eine Weltmetropole.<sup>42</sup>

Kaum ist Giselle, nun gespielt von Amy Adams, in New York angekommen, wird den Zuschauer/innen verdeutlicht, dass Andalasien eine fantastische Welt ist. Anders als durchgehend animierte Filme versucht *Enchanted* so nicht mithilfe stilistischer Kontinuität die Illusion aufrecht zu erhalten, sondern macht deutlich, dass Andalasien nicht nur anders aussieht, sondern auch andere Werte vertritt. Die Welten mögen zwar parallel existieren – jedoch sind sie auf den ersten Blick kaum vereinbar.

Gleichwohl werden aber stilistische Merkmale und narrative Funktionen aus Andalasien beibehalten und sogar manche eigentlich irrealen Motive, beispielsweise hilfreiche tierische Freunde, die sich anthropomorph verhalten, schrittweise in die Realität New Yorks integriert.

Ebenso werden die überzeichnete Mimik und Gestik (Abb. 6) und die überdimensionierten, märchenhaft-romantischen Kostüme reproduziert. Was in Andalasien im Rahmen der Animation normal ist, wirkt in New York künstlich und fehl am Platz und diese Übertreibungen sorgen nicht zuletzt für Komik.



Abb. 6: Übertriebene Mimik und Gestik in *Enchanted*

Auch werden gewisse Kamerabewegungen und Bildkompositionen aus erfolgreichen Disney-Filmen wiederaufgegriffen. So erinnert die Szene, in welcher das Bild der mit dem Putz des Badezimmers beschäftigten Giselle von Seifenblasen reflektiert wird, an eine ähnliche Szene aus *Cinderella*.<sup>43</sup> Indem diese syntaktischen Filmmittel aus Animationsfilmen in der Realität in all ihrer Befremdung und Künstlichkeit gezeigt werden, werden die Prototexte parodiert.

New York ist das absolute Gegenteil von Disneys ländlichen Idyllen, in denen es eine klare Trennung zwischen Gut und Böse gibt, und stellt die effektivste Inversion in *Enchanted* dar. Mit der Wahl einer Metropole wird die Protagonistin direkt in die Postmoderne befördert.<sup>44</sup>

Giselle erreicht die Realität am Times Square, der auch in zeitgenössischen Filmen der Inbegriff von Urbanität ist. Sie stolpert gleich zu Beginn über einen illegalen Verkaufsstand und wird von den

<sup>42</sup> Vgl. Stam 1992, 1.

<sup>43</sup> Vgl. *Enchanted*, 00:25:39-00:25:45.

<sup>44</sup> Vgl. Gregson 2004, 118.



Menschenmassen in ein schäbiges Viertel befördert. Dort steuert sie an Prostituierten vorbei und auf einen obdachlosen alten Mann zu, der ihr sogar ihr Diadem klaut.<sup>45</sup>

*Enchanted* zeigt, dass die Übel, denen man in der Realität also begegnet, eher sozialer und gesellschaftlicher Natur sind und man durchaus auch mit diesen Problemen leben kann und muss – hier gibt es keine eindeutigen Gut-Böse-Dichotomien wie in Andalusien. Schliesslich versucht Giselle in das funkelnde Schloss eines Casino-Plakats zu gelangen, das ironischerweise das Disney-Park-Motto „Where Dreams Come True“ trägt und dem Traumschlosslogo von Disney ähnlich sieht (Abb. 7).<sup>46</sup>



Abb. 7: The Palace Casino – Where Dreams Come True

Disney parodiert sich hier abermals selbst, indem es die perfekte Miniaturwelt eines Disney Parks im Zuge der Umkehrung des Settings in ein schäbiges, urbanes Viertel transportiert. Wenig überrascht es dann, dass Giselle, ebenfalls eine Repräsentantin Disneys verklärter Weltanschauung, sich zu diesem Schild hingezogen fühlt.

Innerhalb kürzester Zeit kommt sie mit den typischen Gefahren, die man einer Grossstadt zuschreibt, in Kontakt, kommt aber trotzdem unbeschadet davon. Der zauberhafte andalusische ‚Schutzschild‘ vor wirklich lebensbedrohlichen Gefahren – beispielsweise bewaffnete Überfälle oder Vergewaltigungen – scheint ihr auch in New York gute Dienste zu erweisen. Obwohl das idyllische Andalusien im Angesicht New Yorks parodiert wird, werden auch in der Realität der für Disney typischen Unschuld und Naivität Platz eingeräumt.

## Filmmusik in New York

Die Musik ist auch in New York unverändert wichtig und präsent. Jedoch wirken Gesangseinlagen, wie sie für Märchenfilme von Disney üblich sind, in der Realität verständlicherweise sonderbar. Harries kennzeichnet den Einsatz von fremden narrativen Elementen im Text als eine parodistische

<sup>45</sup> Vgl. *Enchanted*, 00:13:16-00:14:07.

<sup>46</sup> Ebd., 00:17:06-00:17:40.



Methode.<sup>47</sup> Disneys konventionelle Verwendung musikalischer Einschübe ist in diesem Realwelt-Abschnitt eindeutig befremdend und komisch.

Dies wird besonders offensichtlich in den Reaktionen von Robert. Als Giselle ihn darauf aufmerksam macht, dass er Nancy seine Gefühle mitteilen muss und sogleich das Lied „That’s How You Know“ anstimmt, versucht der noch, sie vom Singen abzuhalten und auf die starrenden Leute aufmerksam zu machen.<sup>48</sup>

Während der folgenden Musiksequenz, in der Musiker/innen und andere New Yorker/innen freudig miteinstimmen, steht er stets fassungslos, genervt und überfordert im Weg und macht seinem Unbehagen über die ihm angetragenen Einladungen zum Mitmachen Luft: „I don’t dance! And I really don’t sing!“<sup>49</sup>

Robert wahrt also – obwohl sich der musikalische Disney-Zauber penetrant in New York ausbreitet – eine kritische Distanz (Abb. 8) und macht damit auf die Absurdität der Situation und die ansonsten üblichen Konventionen aufmerksam.



Abb. 8: Robert bewahrt eine kritische Distanz

Das Lied „That’s How You Know“ ist auch ausgesprochen selbstreflexiv in seiner Choreographie und macht damit die Konstruiertheit und Künstlichkeit dieser Sequenz und des Films deutlich. Chris Pallant merkt zur Musik in postmodernen Disney-Filmen, die er als „Neo-Disney“ klassifiziert, Folgendes an:

Rather than having the songs completely rooted in a diegetic context, whereby protagonists sing their thoughts and feelings, certain Neo-Disney songs loosely resemble the musical montage sequences that feature in many contemporary live-action films.<sup>50</sup>

Diese musicalartige Umsetzung ist in „That’s How You Know“ besonders prominent und wirkt in ihrer Ausführung übertrieben. In rascher Abfolge werden den Zuschauer/innen Tanzeinlagen von Brautpaaren, Volksfestbesucher/innen und betagten Pärchen vorgeführt, die sich anscheinend alle gerade zufällig im Central Park aufhalten. Die Tanzeinlagen werden auch gezielt dem Publikum

<sup>47</sup> Vgl. Harries 2000, 77.

<sup>48</sup> Vgl. *Enchanted*, 00:45:44-00:45:56.

<sup>49</sup> Ebd., 00:47:45-00:47:48.

<sup>50</sup> Pallant 2011, 121.

zugewandt arrangiert und die Tänzer/innen schauen direkt in die Kamera, was einen drastischen Bruch der Filmillusion bedeutet (Abb. 9). Dies kann aber auch als ein Hinweis auf die Musicaladaptionen der erfolgreichsten Disney-Filme verstanden werden. Die betreffenden Musicals schlagen durch die Verwendung von theatralischer Affektiertheit und Choreographie eine Brücke zwischen der Stilistik des Animationsfilms und der Realität – Disney verweist also selbstreflexiv auf sich und seine Produktpalette.



Abb. 9: Selbstreflexiver Blick in die Kamera

Es gibt noch eine weitere parodistische Methode, die in Zusammenhang mit der Filmmusik eine besondere Rolle spielt: die Irreführung. Bei der Irreführung wird eine ironische Unstimmigkeit durch die anfängliche Wiederholung einer bekannten Konvention des Prototextes und eine anschließende Transformation eben dieser Konvention hervorgerufen.<sup>51</sup> So erkennen die Zuschauer/innen bei der Wohnungsputzsequenz zu dem „Happy Working Song“, dass Giselles Ruf nach tierischen Gehilfen beantwortet werden soll. Obwohl dieser Ruf auf geradezu magische Art und Weise gehört wird, erscheinen jedoch keine niedlichen, anthropomorphisierten Waldtiere, wie das in Andalsien der Fall gewesen wäre, sondern Strassentauben, Ratten, Mäuse, Kakerlaken und Fliegen.

Ebenso werden beim Wiederaufgreifen des Liebesduetts „True Love’s Kiss“ die Erwartungen von Edward und die Erwartungen der Zuschauer/innen enttäuscht. Als Edward Giselle endlich findet, stimmt er zur Feier des Moments das Duett an:

- Edward: I’ve been dreaming of a true love’s kiss –  
 Robert: He sings too.  
 Edward: And a Miss I have begun to miss.  
           Pure and sweet waiting to complete my love song  
           Yes, somewhere’s a maid I’ve never met  
           Who was made to – [Giselle verpasst ihren Einsatz]  
           Who was made to – [Giselle schaut fragend]  
           – [mit piepsiger Flüsterstimme] to finish your duet.  
 Giselle: What’s wrong?

<sup>51</sup> Vgl. Harries 2000, 62.

Edward: [flüstert] You're not singing.  
 Giselle: Oh, I'm not. Well, I'm sorry. I was thinking.  
 Edward: [verwirrt] Thinking?<sup>52</sup>

Seinen dramaturgischen Nutzen behält dieses fehlgeschlagene Duett zwar bei, da es verdeutlicht, dass Giselle und Edward wohl doch nicht füreinander bestimmt sind und Edwards Gefühle, wie auch sein Lied, nicht mehr erwidert werden, jedoch parodiert es durch die Irreführung und die befremdend übertriebene Ausführung auch diese Konvention.

## Höhepunkt der Dramaturgie und der Selbstreflexivität

Im Verlauf der Geschichte werden einerseits Genderrollen und andererseits die Walt Disney Studios und deren Produkte selbstreflexiv beleuchtet und parodiert. Die Künstlichkeit und Konstruiertheit der Genderrollen und der gesamten Disney-Welt werden damit hervorgehoben. Beide Aspekte werden insbesondere im Höhepunkt des Films, dem Kampf mit Narissa, auf den Punkt gebracht. In kondensierter Form werden abermals die Protagonistinnen und dramaturgischen Höhepunkte von *Snow White*, *Cinderella* und *Sleeping Beauty* zitiert. Erst wird Giselle von Narissa, die sich als alte Frau verkleidet hat, mit einem Apfel vergiftet (*Snow White*), dann muss Giselle mit „der wahren Liebe Kuss“ (*Sleeping Beauty*), bevor die Uhr zwölf schlägt (*Cinderella*) gerettet werden, schliesslich verwandelt sich Narissa in einen Drachen und muss wie Maleficent vernichtet werden (*Sleeping Beauty*). Narissa und Giselle nehmen in dieser Sequenz jeweils alle Rollen der Schurkinnen und Heldinnen dieser drei Prototexte ein und erinnern in einer Sequenz, die die Zuschauer/innen eigentlich in der Diegese gefangen halten sollte, an die anderen Prinzessinnenfilme.

Narissa führt dann jedoch ein neues Niveau von Selbstreflexivität ein. Sie kündigt an, dass sie sich für ihre Rückkehr nach Andalusien eine Geschichte ausdenken muss, damit sie das selbst herbeigeführte Dahinscheiden von Prinz Edward, Giselle und Nathaniel erklären kann. Sie beginnt daraufhin, das Geschehen wie eine Erzählinstanz zu kommentieren und ergreift damit nun auch auf einer Meta-Ebene die Macht – diesmal ist es die Autorität des Erzählers über die Geschichte.

Gleichzeitig findet in dieser finalen Kampfszene die überfällige Emanzipation von Giselle statt: Sie eilt Robert zu Hilfe, um ihn zu retten, und lehnt sich mit dieser Handlung bewusst gegen Narissas Erzählung auf. Letztere kommentiert dies folgendermassen: „Oh my, this a twist in our story! It's the brave little princess coming to rescue. [Zu Robert, Anm. d. Verfr.] I guess that makes you the damsel in distress, huh, handsome?“<sup>53</sup> Sie kommentiert aber damit nicht nur die Geschichte, die sie für sich fabriziert, sondern auch jene, die das Publikum von *Enchanted* gerade zu sehen kriegt und verweist damit einmal mehr auf die Künstlichkeit und Konstruiertheit des Films.

Narissa stellt ausserdem fest, dass sich nun, da Giselle selbst aktiv wird und ins Geschehen eingreift, der Verlauf der Geschichte ändert und mit einem Schlag auch die Genderrollen umgekehrt wurden. Die Fragilität aller Genderrollen wird in dieser Sequenz offensichtlich. Nathaniel emanzipiert sich, indem er Narissas wahre Absichten offenlegt, Edward muss Giselle nicht mehr retten und auch Nancy lässt ihr erfolgreiches Leben für die Erfüllung ihrer romantischen Träume hinter sich. Abge-

<sup>52</sup> *Enchanted*, 01:06:28-01:07:12.

<sup>53</sup> *Enchanted*, 01:29:0-01:29:10.

sehen von Narissa, die sich als Einzige nicht weiterentwickelt hat, kriegen alle ein individuelles Happy End.

Die Illusion der Diegese wird fast vollends durchbrochen, als Narissa wenig später fortfährt: „We’re coming to the end of our story now. Are you at the edge of your seat, Giselle, just dying to know how it ends?“<sup>54</sup> Auch hier kann Narissa wieder auf die Geschichte verweisen, die sie sich für ihre Rückkehr zurechtgelegt hat – oder auf den Film, den die Zuschauer/innen gerade sehen. Nur verstärkt diesmal ihre Anspielung auf das Zuschauerdispositiv im Kino noch die Metareflexivität. Es ist schliesslich nicht Giselle, die sich vor Spannung kaum mehr auf ihrem Stuhl halten kann, sondern das Kinopublikum, das sich *Enchanted* anschaut.

In dieser Szene, wo animierte Märchenwesen unübersehbar in Übergrösse in New York ihr Unwesen treiben, werden die Grenzen zwischen Realität und Disney-Illusion immer mehr verwischt. Ebenso werden die Zitationen der Disney-Klassiker immer dichter und im selben Masse bricht die Selbstreflexivität nun komplett zur Meta-Ebene durch. Es ist sicher kein Zufall, dass an eben dieser Stelle die Grenzen zwischen den Genderrollen ebenso schmal werden, wie jene zwischen der Disney-Welt und der diegetischen Realität, beziehungsweise dem Film und der Realität des Filmpublikums. In dem Moment bringt Disney nicht nur die Prototexte klimatisch auf den Punkt, sondern inszeniert ebenfalls die Emanzipation von den Prototexten – und sowohl Klimax als auch Emanzipation werden den Zuschauer/innen förmlich unter die Nase gehalten, da Narissa das Publikum darauf anspricht.

## Das Ende des Prinzessinnenfilms? – Parodie als Subversion

Es wurde deutlich, dass Disney die filmtechnischen Konventionen und Genderrollen seiner Prinzessinnenfilme selbstreflexiv re- und dekonstruiert. Die Frage stellt sich nun, ob *Enchanted* als parodistische Subversion oder als Konsolidierung des Disney-Genres aufgefasst werden kann. Nicht zuletzt hängt von dieser Frage ab, wie Disney seine Werke und sich selbst als Produzent im 21. Jahrhundert positioniert.

Die Postmoderne beschäftigt sich zunehmend mit Textualität, vertrauten Konventionen und dem Sichtbarmachen jener Strukturen, die sie durchziehen und ausmachen.<sup>55</sup> Ebenso ist es auch das Bestreben zeitgenössischer Feministinnen, die Hierarchien und Normen, die mit Gender zusammenhängen, zu hinterfragen und blosszustellen.<sup>56</sup> Für beide Aspekte fungiert die Dekonstruktion als Werkzeug, welche auch in *Enchanted* zum Einsatz kommt.

Ian Gregson definiert Dekonstruktion als „anti-system, or a system that subverts systems; it is a mechanism that exposes mechanisms“.<sup>57</sup> Parodie ist, wie schon ausgeführt, eine Art, einen Text zu dekonstruieren. Allein der Verstoss gegen die prototextuellen Normen hat schon Konsequenzen und bringt die Zuschauer/innen dazu, den Prototext und dessen Konventionen zu hinterfragen.<sup>58</sup> So wird bei *Enchanted* deutlich, dass die Genderrollen, wie sie aus den traditionellen Prinzessinnenfilmen übertragen wurden, in der heutigen Realität nicht mehr haltbar sind. Die Zuschauer/innen

<sup>54</sup> *Enchanted*, 01:29:57-01:30:05.

<sup>55</sup> Vgl. Gregson 2004, 62.

<sup>56</sup> Vgl. ebd., 101.

<sup>57</sup> Ebd., 1.

<sup>58</sup> Vgl. Harries 2000, 32.

werden also gleichzeitig dazu angehalten, die Repräsentationen der Heldinnen früherer Disney-Filme kritisch zu betrachten.

Zudem stellt Robert Stam fest, dass Parodien dann auftauchen, wenn Künstler/innen zu der Erkenntnis gelangen, dass ästhetische Konventionen ausgedient haben und nicht mehr zeitgemäss sind.<sup>59</sup> Folgt man diesem Gedankengang, müsste man zum Schluss kommen, dass *Enchanted*, da es den Prinzessinnenfilm parodiert, eben dieses Genre zu Grabe trägt – nicht nur in Bezug auf die Genderrollen, sondern auch stilistisch. Es wäre also das Ende von Märchenadaptionen, Liebesduetten, mimischen und gestischen Überzeichnungen und das Ende der heilen, idyllischen Welt Disneys.

Harries argumentiert jedoch – und ich schliesse mich seiner Argumentation an –, dass Parodien, wegen ihrer unbedingten Nähe zum Prototext, die Grenzen, die das Genre des Prototexts umgeben, nur leicht modifizieren und überschreiten, aber niemals komplett ignorieren können.<sup>60</sup> Mitunter ist das auch der Grund, weshalb die parodierten Normen des Genres auch wieder konsolidiert werden. Nur wenn alle Regeln gebrochen werden würden, könne es sich laut Harries tatsächlich um eine Subversion handeln, die dann einem Versuch nahe käme, Autorität zu schwächen.<sup>61</sup>

Dies wäre der Fall, wenn Giselle beispielsweise bei ihrer Ankunft in New York misshandelt worden wäre oder als Drogenabhängige in einer Gosse landen würde. Bei der Parodie bleibt es aber bei der Offenlegung der Mechanismen des Prototextes und der kritischen Distanz, die das Publikum zu den parodierten Konventionen entwickelt. Jene kritische Distanz kann jedoch auch anders gedeutet werden, und zwar zum Vorteil Disneys. Hierbei ist bei *Enchanted* der Aspekt der Selbstreflexivität von besonderer Bedeutung.

## Disney als selbstbewusster Produzent – ermächtigende Selbstreflexivität

Disney-Filme haben in der Vergangenheit eine wichtige Rolle in der Darstellung von Themen wie Liebe, Moral und Gender gespielt und sich auch gesellschaftlichen Entwicklungen im Laufe der Zeit immer mehr angepasst.<sup>62</sup> Davis stellt jedoch fest, dass die Art und Weise, wie diese Themen behandelt werden, und die Bewusstheit, mit der das geschieht, wesentlich wichtiger ist, als die Änderungen an sich.<sup>63</sup>

*Enchanted* ist ein sehr selbstreflexiver Film, der immerzu auf die Werke, Konventionen und die Produzentenrolle von Disney hindeutet. Disney scheint also bewusst die Konstruiertheit der Filmkonventionen und der Genderrollen zu betonen und eine kritische Distanz zu diesen aufbauen zu wollen.

Disney hat vor allem wegen seiner sehr erfolgreichen Filme *Snow White* und *Cinderella* den Ruf, nur schwache und passive Frauen darzustellen.<sup>64</sup> Ebenso wird die unrealistische, perfekte Welt, die in den Filmen als Setting dient, kritisiert. In *Enchanted* hat Disney sich dazu entschlossen, die bisher

---

<sup>59</sup> Vgl. Stam 1992, 135.

<sup>60</sup> Vgl. Harries 2000, 128.

<sup>61</sup> Vgl. ebd.

<sup>62</sup> Vgl. Davis 2006, 12-13.

<sup>63</sup> Vgl. ebd., 13.

<sup>64</sup> Vgl. ebd., 9.



schwachen und passiven Prinzessinnen und die dazugehörigen Märchenkonventionen zu parodieren, obwohl seit *Snow White* durchaus Heldinnen geschaffen worden sind, die dem zeitgenössischen Stand der Genderrollen entsprechen.<sup>65</sup>

In *Enchanted* wird jedoch durch die parodistisch erwirkte kritische Distanz deutlich, dass die Disney-Figuren und die von diesen verkörperten Genderrollen in der Realität lächerlich, übertrieben und künstlich wirken, dass diese eben keine Repräsentation der Realität sind und auch nicht als solche behandelt werden sollten. Luigi Cazzato beschreibt den Mechanismus selbstbewusster Fiktion folgendermassen:

[F]iction ‚makes (itself) strange‘ in order to attract attention to its functioning and, by the same token, to put its world in relation to the world of reality. In doing so the author undermines the sacred fictional illusion of reality and makes it difficult for the reader to [...] identify with the world of fiction.<sup>66</sup>

Disney parodiert also, damit die Zuschauer/innen sich nicht mit den veralteten Genderrollen identifizieren können – das ist ein reformativer Schritt und führt dem Publikum die Realitätsferne der Prinzessinnenstereotype vor. Gleichzeitig wird auch gezeigt, wie wichtig eine Weiterentwicklung ist.

Dadurch, dass auch die Authentizität der Welt in Frage gestellt wird, wird die Frage nach der Autorschaft um so deutlicher, denn: wenn die gezeigte Welt künstlich und konstruiert ist, wer hat sie konstruiert? Die Antwort ergibt sich aus den vielen Anspielungen auf die Werke von Disney. Disney verweist auf sich selbst, jedoch nicht als ein unbeweglicher Konzern, der erfolgreiche Prototypen einfach reproduziert. Dadurch, dass Disney sich selbst parodiert, wird Disney als ein selbstreflexives, konstruiertes Projekt präsentiert, das Verantwortung für sein Tun übernimmt.<sup>67</sup>

Ganz im Stil von: „We are, not what we are, but what we make of ourselves.“<sup>68</sup>

Mit *Enchanted* beschreibt Disney also eine Entwicklung der eigenen ‚Identität‘. Eine Entwicklung weg von der Art und Weise, wie man in der Vergangenheit Prinzessinnenfilme angelegt hat, hin zu jener Form, die in der Gegenwart bestimmend ist. Der Film gibt also durch seine parodistische Betrachtung der Kritik an den Märchenfilmen Raum, betont aber gleichzeitig Disneys zeitgemässe und bewusste Handhabung der kritisierten Thematiken. *Enchanted* dekonstruiert also nicht nur das Disney-Genre, sondern rekonstruiert dieses auch und aktualisiert somit das Gesamtwerk von Disney, anstatt es zu zerstören.

## Disneys Antwort auf Kritik und der wahre Zauber von Disney

In *Enchanted* lässt sich aber nicht nur ein selbstbewusster Umgang mit der Vergangenheit von Disney beobachten, sondern auch eine ausgesprochene Selbstsicherheit. Eine Parodie verlangt nicht zuletzt, dass das Publikum genug in den Regeln und Konventionen der parodierten Prototexte bewandert ist, um deren Überschreitungen erkennen und geniessen zu können.<sup>69</sup>

<sup>65</sup> An dieser Stelle seien die Figuren Pocahontas und Mulan aus den gleichnamigen Filmen erwähnt. Auch jüngere Beispiele wie Tiana aus *The Princess and the Frog* und Merida aus *Brave* bestechen mit Ambition, Mut und Unabhängigkeit.

<sup>66</sup> Cazzato 1995, 28.

<sup>67</sup> Vgl. Giddens 1991, 75.

<sup>68</sup> Ebd.

<sup>69</sup> Vgl. Harries 2000, 127.



Besonders offensichtlich wird diese Selbstsicherheit bei den Happy Endings und den Figurenkonstellationen, wie sie in New York bestehen. In den Figurenkonstellationen lässt sich eine Art prototypisches Modell für Disney-Rezipient/innen herauslesen. Giselle, die als Repräsentantin eines prototypischen Prinzessinnenfilms fungiert, begegnet in der Realität drei ‚Rezipient/innen‘ – ‚desillusionierter Erwachsener‘, ‚Kind‘ und ‚heimliche Romantikerin‘ – die alle unterschiedlich auf sie reagieren.

Das ‚Kind‘, Morgan, die mit ihren sechs Jahren und ihrer Begeisterung für Prinzessinnen der Hauptzielgruppe der Märchenfilme entspricht, ist begeistert von Giselle. Morgan interessiert sich als kleines Mädchen auch nicht für feministische Werte, was sich an ihrer Enttäuschung darüber zeigt, ein Buch über wichtige weibliche Persönlichkeiten anstelle eines Märchenbuches geschenkt zu bekommen. Dies kann sogar als kleiner Seitenhieb Disneys auf die feministischen Kritikerinnen gedeutet werden, die die traditionellen Disney-Prinzessinnen ablehnen und stattdessen wertvollere Rollenmodelle fordern.

Der ‚desillusionierte Erwachsene‘, Robert, ist als rationaler, von der Liebe enttäuschter Anti-Romantiker das Ebenbild eines Disney-Kritikers. Er sieht in den putzenden Ratten nur Ungeziefer, er stellt immerzu Giselles Vorstellung von Liebe in Frage und rollt genervt mit den Augen, wenn sich Andalasiens Bewohner/innen mit ihrem Gesang wieder nicht zurückhalten können. Doch auch er wird bis zum Ende des Films ‚bekehrt‘, beginnt zu tanzen, erkennt die Kraft der „wahren Liebe Kuss“ und kriegt als Belohnung ein wunderbares Happy End.

Die dritte Rezipientin ist Nancy. Auch sie wahrt zunächst nach aussen hin den Schein einer rationalen, selbstbestimmten Frau, doch sie ist von Anfang an eine ‚heimliche Romantikerin‘. Sie lässt sich am Ende so sehr auf das Märchen ein, dass sie selbst darin landet und den Märchenprinzen heiratet. So unterschiedlich die drei Rezipient/innen auch sind, am Ende wurden sie alle von Giselle, der Verkörperung von Disney, verzaubert, da – so die Botschaft von *Enchanted* – in jedem von ihnen anscheinend das innere Kind schlummerte, das gerne an Romantik, die wahre Liebe, Märchen und Happy Endings glaubt. Das ist nicht zuletzt der Anspruch, den Disney an alle seine Filme stellt: es sollen Filme für die ganze Familie sein. Walt Disney selbst erklärte dies einst so:

Everybody in the world was once a child. [...] So, in planning a new picture, we don't think of grown-ups and we don't think of children, but just of that fine, clean, unspoiled spot down deep in every one of us that maybe the world has made us forget and that maybe our pictures can help recall.<sup>70</sup>

Es ist auch diese heimliche Liebe zu Märchen, die während der Montagesequenz der Happy Endings im Lied „Ever Ever After“ von Carrie Underwood thematisiert wird:

Storybook endings, fairy tales coming true –  
Deep down inside we want to believe they still do.  
And a secret is taught: it's our favorite part of the story.  
Let's just admit we all want to make it too.<sup>71</sup>

In diesem weiteren selbstreflexivem Moment verrät *Enchanted* vielleicht sogar das Erfolgsrezept von Disney, den wahren Disney-Zauber: Jedermanns Wunsch nach einem Happy End.

<sup>70</sup> Walt Disney, zit. bei Merlock Jackson 2006, 14.

<sup>71</sup> *Enchanted*, 01:32:05–01:35:00.

## Disney im Wandel der Zeit

Disney hat als Erzähler populärer Märchen eine grosse kulturelle Verantwortung, da die Vermittlung von gesellschaftlichen Normen damit einhergeht.<sup>72</sup> Seit 1937 haben sich mit *Snow White* die gesellschaftlichen Normen und Disney selbst stark verändert. *Enchanted* schlägt einen weiten Bogen und verdeutlicht die radikalen Veränderungen, die innerhalb von 70 Jahren in diesen Bereichen im Rahmen der Genderrollen und filmtechnischen Konventionen der Prinzessinnenfilme vonstattengegangen sind.

In der vorliegenden Untersuchung wurde gezeigt, dass mithilfe von Parodie und Selbstreflexivität nicht nur die Funktionsweisen eines Genres, sondern auch die Identität, Ideologie und Entwicklung des Produzenten offengelegt werden können. *Enchanted* ist so gesehen ein Märchen über Märchen und über das Märchenerzählen. Insbesondere wurde aber verdeutlicht, wie soziale Konstrukte sich wandeln und wie man diese als solche erkennen kann. Nicht zuletzt wird am Beispiel von *Enchanted* deutlich, wie diese Konstrukte durch die bewusste Einwirkung des Produzenten in einem populären Medium verändert werden können.

Das zeigt, dass die Dekonstruktion nicht unbedingt das Ende des dekonstruierten Textes und seiner Konventionen sein muss. In diesem Fall ist es viel eher eine Möglichkeit, um Ballast aus der Vergangenheit, wie überholte Genderrollen, abzuwerfen und neue Wege in einem Genre beschreiten zu können. *Enchanted* verdeutlicht, dass Märchen auch im 21. Jahrhundert noch Platz haben, dass sie sich aber, wie die Werte und Normen, die sie vermitteln, ebenfalls verändern müssen. Dementsprechend ist die Geschichte, die Disney mit *Enchanted* erzählt, vielleicht nicht neu, aber die Art und Weise, wie sie erzählt wird, ist es sehr wohl. Die Parodie gibt Disney in *Enchanted* die Möglichkeit, die eigene Vergangenheit, das eigene Werk und die eigene Identität mit einer kritischen Distanz zu betrachten und diese entsprechend für die Zukunft zu formen und sich selbst ein neues Happy End zu schreiben.

## Quellenangaben

### Audiovisuelle Primärquelle

Brave. USA 2012. Mark Andrews/Brenda Chapman.

Cinderella. USA 1950. Clyde Geronimi.

Enchanted. USA 2007. Kevin Lima.

Mulan. USA 1998. Barry Cook/Tony Bancroft.

Pocahontas. USA 1995. Mike Gabriel/Eric Goldberg.

Sleeping Beauty. USA 1959. Clyde Geronimi.

Snow White and the Seven Dwarfs. USA 1937. David D. Hand.

The Princess and the Frog. USA 2009. Ron Clements/John Musker.

### Sekundärliteratur

Brocksch, Franziska: The Sound of Disney. Filmmusik in ausgewählten Walt Disney-Zeichentrickfilmen. Marburg: Tectum, 2012.

---

<sup>72</sup> Vgl. Davis 2006, 116.

- Cazzato, Luigi: Hard Metafiction and the Return of the Author Subject. The Decline of Postmodernism? In: Dowson, Jane/Earnshaw, Steven (Hg.): Postmodern Subjects/Postmodern Texts. Amsterdam: Rodopi, 1995, 25-41.
- Davis, Amy M.: Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation. Eastleigh: John Libbey, 2006.
- Giddens, Anthony: Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age. Cambridge: Polity Press, 1991.
- Gregson, Ian: Postmodern Literature. London: Hodder Arnold, 2004.
- Harries, Dan: Film Parody. London: British Film Institute, 2000.
- Heidtmann, Horst: Herrscher des Waldes und König der Löwen. Die Märchenfilme der Walt-Disney-Company. In: 1000 und 1 Buch. Das Magazin für Kinder- und Jugendliteratur 4, 1998, 23-30.
- Merlock Jackson, Kathy (Hg.): Walt Disney. Conversations. Jackson: University of Mississippi Press, 2006.
- Pallant, Chris: Demystifying Disney. A History of Disney Feature Animation. London: Continuum, 2011.
- Rothschild, Sarah: The Princess Story. Modeling the Feminine in Twentieth-Century American Fiction and Film. New York: Peter Lang, 2013.
- Stam, Robert: Reflexivity in Film and Literature. From Don Quixote to Jean-Luc Godard. New York: Columbia University Press, 1992.

### Sekundärquelle Internet

Every Single Disney Reference in *Enchanted*. <http://blogs.disney.com/oh-my-disney/2015/01/11/every-single-disney-reference-in-enchanted/> (Abgerufen 22.01.2016).

### Abbildungen

- Abb. 1: Filmplakat von *Enchanted*. <http://disneytheory.com/2015/04/27/enchanted-and-the-disneyverse/> (Abgerufen 22.01.2016).
- Abb. 2: Jugendstil in *Enchanted*. Printscreen aus *Enchanted*, 00:05:35.
- Abb. 3: Illustration von Alfons Mucha. [http://upload.wiki-medi-a.org/wikipedia/commons/7/70/Mucha-Moët\\_%26\\_Chandon\\_White\\_Star-1899.jpg](http://upload.wiki-medi-a.org/wikipedia/commons/7/70/Mucha-Moët_%26_Chandon_White_Star-1899.jpg) (Abgerufen 06.09.2016).
- Abb. 4: Narissa und die Stilik des Bösen. Printscreen aus *Enchanted*, 00:07:26.
- Abb. 5: Traditionsreicher Wohnungsputz mit Tieren. Printscreen aus *Enchanted*, 00:24:54.
- Abb. 6: Übertriebene Mimik und Gestik in *Enchanted*. Printscreen aus *Enchanted*, 00:31:42.
- Abb. 7: The Palace Casino – Where Dreams Come True. Printscreen aus *Enchanted*, 00:17:09.
- Abb. 8: Robert bewahrt eine kritische Distanz. Printscreen aus *Enchanted*, 00:47:38.
- Abb. 9: Selbstreflexiver Blick in die Kamera. Printscreen aus *Enchanted*, 00:48:59

## Zusammenfassung

Disneys *Enchanted* erzählt die Geschichte der prototypisch naiven und gutmütigen Disney-Prinzessin Giselle, die im animierten und mit hilfsbereiten Walddtieren bevölkerten Naturidyll An-

dalsien kurz vor ihrem Happy End mit ihrem stattlichen Prinzen Edward steht. Sie reiten schon in trauter Zweisamkeit singend ihrer Hochzeit entgegen, als Edwards böse Stiefmutter Narissa den Verliebten einen Strich durch die Rechnung macht und Giselle durch einen magischen Brunnen in die postmoderne Realfilm-Diegeese des hektischen New Yorks schickt. Dort wird Giselle vom desillusionierten Scheidungsanwalt Robert und dessen kleiner Tochter Morgan aufgenommen und führt unbeirrt ihren überstilisierten ‚Disney-Zauber‘ in der neuen Umgebung ein, während sie auf die Errettung durch Prinz Edward wartet. Mit den zeitgenössischen Problemen einer Weltmetropole und nüchternen Liebes- und Partnerschaftskonzepten konfrontiert, werden im Verlauf des Films Disneys traditionellen Prinzessinnenfilm-Prototypen, insbesondere *Snow White*, *Cinderella* und *Sleeping Beauty*, in Hinblick auf deren Stilistik, Figurenkonstellationen und Genderrollen selbstreflexiv und parodistisch kontrastiert und hervorgehoben. Einerseits dekonstruiert *Enchanted* als Parodie die Prinzessinnenfilme und zollt der Kritik an rückständigen Genderrollen und überzeichnetem Kitsch Tribut. Andererseits können die Strukturen eines Prototextes nur parodiert werden, wenn diese bis zu einem gewissen Grad rekonstruiert und eingehalten, nicht aber komplett gebrochen und subversiv unterwandert werden. Hinzu kommt, dass eine Parodie auch nur funktioniert und humoristisch ist, wenn das Publikum ausreichend mit den Strukturen und Regeln der Prototexte vertraut ist. In *Enchanted* wird daher der Disney-Prinzessinnenfilm auch rekonstruiert und in seiner selbstreflexiven, aktualisierten Form gestärkt. Disney tritt dank dieser ermächtigenden Selbstreflexivität als selbstbewusster Produzent hervor und bestätigt einmal mehr dessen altbewährtes Erfolgsrezept von Filmen, die Kindern und Erwachsenen auch heute noch die Idee vermitteln sollen, dass Träume wahr werden und alle ein Happy End finden können.



# „Evil Witch! I'm Not Scared!“ Der Stop-Motion-Film *Coraline* zwischen Kinderzimmer und Horrorkino

Von Tamara Werner

Durch ein offenes Fenster wird der Blick für den sternenklaren Nachthimmel, aus dem eine Puppe niederschwebt, frei. Zauberhaft entrückte Musik, begleitet von einem sanften, aber unverständlichen Kinderchor, setzt ein und untermalt die folgende Prozedur. Vorsichtig empfangen die Hände, die aus Nähnadeln bestehen, die Puppe und legen sie bestimmt auf einen abgegriffenen Arbeitstisch. Die abwesend lächelnde Puppe ist nun den metallenen Händen und den diversen invasiven Gerätschaften – Scheren, Messer, Hammer, Hacken – ausgeliefert. Aus der Perspektive der Figur mit den Nadelhänden wird nun verfolgt, wie die flinken Hände die Puppe unter Zuhilfenahme des schneidenden und puhlenden Instrumentariums entkleiden, Haare und Augen entfernen. Danach wird die Naht, die von einem Ohr über den Mund zum anderen Ohr führt, geöffnet und durch diesen Schlund die Wattefüllung des Körpers extrahiert, bis nur die leere Stoffhülle übrigbleibt. Diese wird neu gefüllt, die Naht verschlossen, neue Knopfaugen werden ausgewählt und durch Nadelstiche, die kraftvoll den Stoff durchdringen, angenäht. Nun werden noch neue Frisur und Kleidung angebracht und die umgestaltete Puppe in den Nachthimmel entlassen (Abb. 1–6).



Abb. 1–6: Mit der ersten Szene des Filmes und den dargestellten Torturen einer Puppe wird der Ton des Filmes gesetzt.

Mit dieser Szene beginnt der Stop-Motion-Film *Coraline* (Henry Selick 2009), der Adaption von Neil Gaimans gleichnamigen Roman (2002). Wie deutlich wird, verfügt die Szene über unheimliches Potenzial und kann gruselige Assoziationen erwecken. Friedliche Abendstimmung, Puppe und Musik können nicht über das befremdliche Geschehen – die Torturen, die die Puppe zwischen Nähnadelhänden und Instrumenten erdulden muss – hinwegtäuschen. Mit dieser kurzen Szene wird der Tenor für den folgenden Film gesetzt, der bei Klein und Gross Gänsehaut auszulösen vermag. Im

Folgenden sollen die filmische Atmosphäre und auffällige Themen des Filmes erkundet werden, im Versuch, fassbar zu machen, wieso der mit FSK 6 versehene Film auch auf Erwachsene eine unheimliche Wirkung zu entfalten vermag, mit anderen Worten: Wie der Film auf verschiedenen Ebenen rezipiert werden kann.

## Horror im Kinderzimmer?!

Beim Horrorfilm handelt es sich um ein breites, hybrides und sich im steten Wandel befindliches Genre, das „as a collection of related, but often very different, categories“<sup>1</sup> verstanden werden kann. Trotz des enormen filmischen Facettenreichtums sind gewisse Verbindungslinien erkennbar. So ist es einerseits das Ziel, eine Affizierung des Publikums zu erreichen und „Angst, Schrecken, Schock, Ekel oder Abscheu hervor[zu]rufen oder [zu] stimulier[en]“.<sup>2</sup> Dazu werden Bedrohungssituationen inszeniert, die oft nach dem Schema funktionieren, dass ein unkontrollierbares Ereignis in die vermeintliche Normalität des Alltags einfällt. Nicht selten geraten Protagonist/innen selbstverschuldet in Gefahrensituationen, wenn ihnen „einerseits die Neugier und andererseits das Nicht-Wissen [...], eine Form der Ignoranz oder der Unfähigkeit, die Warnungen zu berücksichtigen, an denen es nie fehlt“<sup>3</sup>, zum Verhängnis werden. Die Gefahrenquelle muss erkannt und bekämpft werden, um zum Schluss den Status quo wiederherzustellen. Neben der kathartischen Wirkung ist dabei oft ein „morality play“<sup>4</sup> zu beobachten, fungiert die Bedrohung doch als „Signifikant“<sup>5</sup>, der den Finger in Wunden gesellschaftlicher Missstände, verdrängter Aspekte der Menschlichkeit und des Menschseins steckt. Stephen King erklärt: „A good horror story is one that functions on a symbolic level, using fictional (and sometimes supernatural) events to help us understand our own deepest real fears. And notice I said ‚understand‘ and not ‚face‘“.<sup>6</sup> Das Verstehen und nicht die Konfrontation steht im Zentrum.

Trotzdem kann von der Bildsprache und im Speziellen den Bildern der Gewalt ein besonderer, auch ambivalenter Reiz ausgehen. Hans Richard Brittnacher spricht dabei gar von einer „Kalibrierung der Gewalt als Bilderphänomen“,<sup>7</sup> was sich v.a. auf Filme bezieht, in denen Opfer von messerschwingenden Übeltätern verfolgt werden oder Hannibal Lecter sein Abendessen richtet. Damit verbunden präsentieren Horrorfilme Bilder, „die man zugleich sehen will und nicht sehen will“<sup>8</sup>. Die Ambivalenz katalysiert den Horror, was wiederum mit der Unheimlichkeit in Verbindung steht, gehört doch auch Letztere „zum Schreckhaften, Angst- und Grauererregenden“<sup>9</sup>.

Verwoben ist das Unheimliche mit dem Wort heimlich. In seinen verschiedenen Konnotationen – von vertraut zu verborgen – sei *heimlich* „ein Wort, das seine Bedeutung nach einer Ambivalenz hin

---

<sup>1</sup> Cherry 2009, 3.

<sup>2</sup> Brittnacher 2013, 514.

<sup>3</sup> Seesslen 2013, 528.

<sup>4</sup> Seesslen 2013, 523.

<sup>5</sup> Ebd., 523.

<sup>6</sup> King 2012, xi.

<sup>7</sup> Brittnacher 2006, 532.

<sup>8</sup> Seesslen 2013, 528.

<sup>9</sup> Freud 1947, 229.



entwickelt, bis es endlich mit seinem Gegensatz unheimlich zusammenfällt“<sup>10</sup>. Sigmund Freud legt in seinem Essay *Das Unheimliche* verschiedene Fäden des Unheimlichen aus, die Lilli Gast zu einem Knoten bindet. Mit Bezug zu Lacan diskutiert sie die Bedeutung der Vorsilbe *un-* und stellt fest, dass diese „keine einfache Negation, sondern [...] eine Fehlstelle, ja eine Kluft, ein Auseinanderklaffen, das die binäre Eindeutigkeit von Grenzziehungen verwischt [...]“<sup>11</sup>, markiere. Das duale Verhältnis wird damit aufgebrochen, die tektonischen Platten von *vertraut* und *verborgen* auseinandergeschoben. Dabei wird die ‚Fehlstelle‘ sichtbar, in der zugleich Übermass und Mangel an Bedeutung präsent sind, was eine „epistemologische Unsicherheit erzeugt, durch die das Subjekt in einem Sowohl-als-auch und einem Weder-noch festgehalten wird“.<sup>12</sup> Horror und Unheimlichkeit treffen sich also im Aufheben, Sichtbarmachen und Infragestellen von Grenzen und Verborgenen, also dort, wo Eindeutigkeit eine Absage erhält und Ambivalenz regiert.

Dabei ist der Kern dieses Bedeutungsknotens und damit der unheimlichen Ambivalenz „nichts anderes ist als eine Chiffre des Todes“.<sup>13</sup> Jedes Erleben von Unheimlichkeit ist damit letztlich darauf zurückzuführen, dass die verdrängte Sterblichkeit stumm am Rockzipfel des Bewusstseins zupft. Zur „Kalibrierung der Gewalt als Bilderphänomen“<sup>14</sup> addiert sich die Kalibrierung der Unheimlichkeit als Atmosphärenphänomen, denn auch hier kann am Kontrollpult mit unterschiedlichen Intensitäten gespielt und so durch Narrative, Inszenierung, Bild und Ton Schrecken evoziert werden. Mit intensiven Bildern der Gewalt, haarsträubender Unheimlichkeit und Schreckmomenten wird Horror generell als Genre für Erwachsene angesehen, vor dem Kinder – und bis zu einem gewissen Grad auch Jugendliche – zu schützen sind.<sup>15</sup> Die Zensur von Medienprodukten für Kinder und Jugendliche, begründet durch deren Schutz, eröffnet denn ein ideologisches Schlachtfeld, in dem sich zwei Lager gegenüberstehen: Das eine möchte Kinder vor Angst und schrecklichen Bildern bewahren, ihnen ein sicheres, geschütztes Kindheitsmoratorium bieten. Auf der anderen Seite finden sich die Auffassung, dass Stoffe, die Affekte wie Angst, Ekel usw. auslösen, auch in Kinder- und Jugendmedien eine Berechtigung haben und sogar als Vorbereitung fürs spätere Leben fungieren können.<sup>16</sup> Auffällig ist, dass in diesen Positionen immer bestimmte Kindheits- und Weltbilder durchscheinen, die die geäußerten Meinungen zu legitimieren scheinen.

Unabhängig von diesen Positionen ist die Faszination von Kindern für gruselige Stoffe vielfältig belegt und verfügt über eine lange Tradition, man denke an „the fairy tales written by Charles Perrault and the Brothers Grimm, for instance, in which horrific elements are central to many of the stories“<sup>17</sup>. In Märchen und Sagen sowie ihren vielfältigen Variationen und Adaptionen spiegeln sich denn auch die sich wandelnden Meinungen über das den Kindern Zumutbare. Während nun gerade Märchenadaptionen für Kinder üblicherweise entschärft werden<sup>18</sup>, wächst das Angebot an Kinderhorrorfilmen. Catherine Lester erklärt: „[C]hildren’s enjoyment of horror film goes back to at least as

<sup>10</sup> Freud 1947, 237.

<sup>11</sup> Gast 2011, 352.

<sup>12</sup> Gast 2011, 351.

<sup>13</sup> Gast 2011, 355.

<sup>14</sup> Brittnacher 2006, 532.

<sup>15</sup> Lester 2016, 22.

<sup>16</sup> Vgl. Lester 2016 23–24, McCort 2016a und Twele 2012.

<sup>17</sup> McCort 2016a, 6.

<sup>18</sup> Neben der Entschärfung und rosaroten Aufladung von Märchen ist zu beobachten, dass Märchen unter Betonung der gewaltvollen Momente als Horrorfilme für ein erwachsenes Publikum reimaginiert werden. Die grusligen Aspekte der Märchen wandern in andere Bereiche der Unterhaltung für Kinder und Jugendliche (siehe McCort 2016b, 141, sowie Coats 2008, 79).

early as the advent of sound cinema, and the number of horror films made specifically for the child demographic has been steadily increasing since the 1980s.”<sup>19</sup> Trotz des erwachsenen Unbehagens gegenüber diesem Genre erfreuen sich Horrorfilme und die damit verbundene Angstlust einer grossen Beliebtheit. Doch welche Anpassungsleistungen sind beim Transfer vom Horrorkino ins Kinderzimmer nötig?

Ob in Literatur, Film oder Spiel – es muss eine gewisse Kalibrierung vorgenommen werden, um ein angemessenes Mass an Angstlust zu erzeugen. Jessica McCort erklärt, dass es gruselige Stoffe schaffen müssen, Rezipient/innen zu begeistern, sie emotional zu berühren und zu affizieren, „a physical response [...] that is rooted in fear, disgust, and repulsion [...]“<sup>20</sup> zu gewährleisten. Grundlage des Vergnügens ist freilich, dass die Medienprodukte freiwillig rezipiert werden.<sup>21</sup> Antrieb ist dabei die Freude am Grusel – die Angstlust. Zu den Akkomodationsleistungen gehört im Weiteren, dass Angstmomente nicht zu ausgedehnt sein dürfen und stets positiv – gerne durch Humor – gelöst und aufgebrochen werden. Grundlegend ist denn auch, dass Medienprodukte mit dem impliziten Versprechen eines Happy Ends angegangen werden, die den Grusel auf Buchseite oder Bildschirm bannen und positiv auflösen.<sup>22</sup>

Im Bereich der Horrorfilme für Kinder bringen Animationsfilme den Vorteil mit, dass Kinder leichter zwischen Fiktion und Realität unterscheiden können.<sup>23</sup> Auch innerhalb dieser grusligen Animationsfilme lässt sich ein grosser Variantenreichtum beobachten, verbunden mit Monstertypen und der Intensität von Schreckmomenten. Dabei zeigt sich, dass auch hier das Monster ein Signifikant ist, meist jedoch einer, den es kennenzulernen und zu befreunden gilt.<sup>24</sup> Mit diesen Überlegungen im Hinterkopf kommen wir zu *Coraline* und beginnen die Erkundungstour.

## Vom Papier auf die Leinwand

Noch bevor *Coraline* 2002<sup>25</sup> auf Papier die Welt im Sturm eroberte, dachte Neil Gaiman über eine Verfilmung nach, und zwar mittels Stop-Motion-Technik:

The way that I wanted the film to be, was Stop-Motion. I had seen and loved Tim Burton's *The Nightmare Before Christmas*, which despite the title was actually a Henry Selick film. [...]. There was a different nature to reality in Stop-Motion [...] because everything is real, you can touch it, if it looks sharp you could cut yourself on it. [...] but because these are not human, because they are dolls, there is something intrinsically distancing. I sought out Henry Selick. He loved it.<sup>26</sup>

<sup>19</sup> Lester 2016, 22. Zum Schutze der Heranwachsenden fanden Empfehlungssiegel (wie etwa die FSK-Altersempfehlungen) Verbreitung. Gerade solche Reglementierungen implizieren aber Verbote, was die Faszination den Medienprodukten gegenüber eher steigert (vgl. Lester 2016, 23).

<sup>20</sup> McCort 2016a, 10.

<sup>21</sup> McCort 2016a, 10.

<sup>22</sup> Vgl. McCort 2016a sowie Twele 2012.

<sup>23</sup> Vgl. Lester 2016, 27.

<sup>24</sup> Vgl. Lester 2016 sowie Werner 2013.

<sup>25</sup> McCort verweist darauf, dass Gaiman *Coraline* mit Aspekten von *Alice's Adventures in Wonderland*, *Hänsel und Gretel* und *Blaubart* versah (2016b, 125–126). Coats ergänzt die Kurzgeschichte *The New Mother* als weitere Inspiration (2008, 86).

<sup>26</sup> Neil Gaiman im Interview mit *Empire Magazine* 2009, 01:54–02:54.

Das Projekt wurde in Portland angesiedelt und markierte den ersten Film des 2005 gegründeten und auf Stop-Motion spezialisierten Filmstudios *Laika*.<sup>27</sup> Im Genuss des vollen Vertrauens von Gaiman schrieb Henry Selick das Drehbuch, wobei gewisse Anpassungsleistungen nötig waren, um *Coraline* stimmig vom Papier auf die Leinwand zu übertragen.<sup>28</sup>

Im Film wird die Geschichte der elfjährigen Coraline Jones erzählt, die gerade mit ihren Eltern in ein neues Haus gezogen ist. Coraline ist einsam und gelangweilt, müssen die Eltern doch fieberhaft arbeiten, um den Abgabetermin für ihren Gartenkatalog einzuhalten. Coraline unterhält sich, indem sie das neue alte Haus, die Umgebung und die Nachbarn erkundet. Im Wohnzimmer entdeckt sie eine kleine Tür, durch die sie in eine Parallelwelt gelangt, eine Spiegelwelt (die Other World), in der alles perfekt zu sein scheint – Other Mother und Other Father haben zwar Knopfaugen, lesen ihr aber alle Wünsche von den Augen ab. Am nächsten Morgen erwacht Coraline in ihrem kahlen Bett. Zwei weitere Male besucht sie die Other World, bis ihr die Other Mother ein Ultimatum stellt: Wenn sie bleiben will, muss sich Coraline Knopfaugen einnähen lassen. Als Coraline dies energisch ablehnt, offenbart die Other Mother ihr diabolisches Wesen, sperrt Coraline ein und entführt ihre Eltern. Mutig schreitet Coraline zu deren Rettung, erlöst nebenbei drei Geisterkinder und bekämpft erfolgreich die Other Mother, wobei ihr der Nachbarsjunge Wybie und die mysteriöse schwarze Katze Cat beistehen. Zum Schluss ist Coraline im neuen Heim angekommen und zufrieden.

*Coraline* schrieb sich in die Filmgeschichte als erster Stop-Motion-Film, der in 3D gedreht wurde, ein. Im Interview verweist Selick auf die besondere Faszination, die von den in der Stop-Motion-Produktion verwendeten Puppen und Sets ausgeht, und erklärt, dass die 3D-Technologie in gewisser Weise das perfekte Mittel war, diese Präsenz zu teilen. Die 3D-Effekte dienen nicht bloss als Gimmick, sondern übernehmen eine erzählerische Funktion, wurden sie doch eingesetzt, um die räumlichen Atmosphären der zwei Welten in *Coraline* zu scheiden.<sup>29</sup>

Der Film wurde zum Überraschungshit und begeisterte Jung und Alt, wobei der grosse Erfolg sicherlich mit der Popularität Gaimans sowie der Vermarktung des Filmes mit Referenzen zu *The Nightmare Before Christmas* zu deuten ist. Doch gab es nicht nur positive Stimmen, wobei sich die Kritik insbesondere auf die Einstufung unter FSK 6 richtete.<sup>30</sup> Ein Blick in Internet-Kommentarspalten zum Film zeigt, dass sich viele Personen an dieser Einschätzung stören, oft mit der Begründung, dass sich die Erwachsenen selbst enorm gefürchtet hätten. So meint ein User etwa: „Schön gestaltet aber dieser Film hat sowohl bei mir als auch bei der Tochter einer bekannten (8 Jahre) ein ungutes Gefühl ausgelöst. FSK 6? Ich weiss ja nicht... [sic]“.<sup>31</sup> Begeben wir uns also auf einen analytischen Rundgang durch *Coraline* und suchen nach Ursachen für dieses ungute Gefühl.

<sup>27</sup> Dieses Studio zeichnet sich denn durch die per Stop-Motion animierten Gruselfilme aus, die immer Kinder im Zentrum haben. Zu Entstehung und Charakteristika des Filmstudios siehe Werner 2017.

<sup>28</sup> Zu den auffälligsten Anpassungen gehörten zwei von Selick erdachte Figuren: die Puppe Little Me und der Junge Wybie.

<sup>29</sup> Siehe dazu auch Jockenhövel 2014 und Zone 2012.

<sup>30</sup> Die FSK verweist darauf, dass bei jüngeren Kindern „noch immer die emotionale, episodische Impression im Vordergrund,“ steht. „Spannungs- und Bedrohungsmomente können zwar schon verkraftet werden, dürfen aber weder zu lang anhalten noch zu nachhaltig wirken.“ (FSK 2017) Siehe etwa die Kommentarspalten im Portal Moviepilot (2017).

<sup>31</sup> Moviepilot 2017. In diesem Sinne beginnt auch Stillhard ihre Untersuchung der unheimlichen Präsenz der Materialität in *Coraline* mit der Prämisse, dass es sich dabei nicht um einen Kinderfilm handle (2015, 121).

## Unheimliche Atmosphäre

Mit verschiedenen visuellen, auditiven und narrativen Mitteln wird in *Coraline* geballte Unheimlichkeit evoziert. Selick spielt auf der atmosphärischen Klaviatur und verbindet einzelne Klänge so gekonnt, dass das entstehende Gesamtwerk eine enorme Wirkung entfaltet, ohne dass auf den ersten Blick ausgemacht werden könnte, woraus diese sich ergibt. Er breitet die Grundlage einer filmischen Atmosphäre aus, die sich zwischen Film und Rezipient/in aufspannt. Auf der atmosphärischen Spurensuche geht es nach Margrit Tröhler um „eine Sensibilität für die kleinen Dinge, die das Erlebnis ausmachen, das ein Film darstellen kann und wodurch sich bestimmte Filme und Filmsituationen in die Erinnerung einprägen“<sup>32</sup>.

Nähern wir uns von aussen der Ergründung der Stimmung, so fällt auf, dass Coralines Welt von Beginn an einen blassen, wolkenverhangenen, kühlen und düsteren Eindruck erweckt. Das Wetter in den ersten Tagen nach dem Umzug ist bestimmt durch Nebel und Regen, was einerseits die unheimliche Stimmung fördert, andererseits miterklärt, warum Coraline sich oft im noch fremden Heim aufhalten muss, dass eine gewisse unbehagliche, kühle und klaustrophobische Stimmung hervorruft. Wetterphänomene dienen hin und wieder auch der Erzeugung von Schreckmomenten, etwa wenn plötzlich Figuren aus dem dichten Nebel auftauchen oder Blitz und Donner einwirken. Aus der blass-grauen Welt, ob in der Natur oder im Haus, sticht Coraline mit ihrem gelben Regenmantel und dem blauen Haar deutlich hervor, womit sie zum Fixpunkt des folgenden Geschehens zwischen den Welten, zwischen Fantasie und Realität wird (vgl. Abb. 7).



Abb. 7: Coraline als bunter Fixpunkt in einer grauen Welt.

Weitere Spuren der Unheimlichkeit stellen die Warnungen, die Coraline erhält. Nach ihrem ersten Besuch in der Other World wird sie von Mr. Bobinsky, der nichts von Coralines Ausflug in die andere Welt wissen kann, im Namen seiner Mäuse gewarnt: „The mice asked me to give you message. [...] They are saying: Do not go through little door. Do you know such a thing?“<sup>33</sup> Coraline ist sichtlich erstaunt – und wir mit ihr. Eine weitere Warnung erhält sie von den grotesken Rentnerinnen Miss Spink und Miss Forcible, die mit ihren Hunden im Kellergeschoss wohnen. Die Damen lesen im Teesatz, in dem eine Klaue sichtbar wird, und mahnen Coraline: „Oh ... Caroline, Caroline,

<sup>32</sup> Tröhler 2012, 16.

<sup>33</sup> *Coraline* 2009, 0:26:03–0:26:17.

Caroline. You are in terrible danger!”<sup>34</sup> Genauer wissen die Damen nicht, aber durch diese unklaren, vermeintlich übersinnlichen Elemente, denen Coraline in ihrer Realität begegnet, wird der Suspense unterfüttert und die unheimliche Stimmung weiter potenziert.

Miss Spink und Miss Forcible steigern ihre Befremdlichkeit noch weiter durch ihren Hundefriedhof. Ihre geliebten Hunde werden nach dem Tod nämlich nicht begraben oder anderweitig ‚entsorgt‘, sondern landen ausgestopft im Regal im Wohnzimmer. Coraline ist kurz entsetzt, als sie dies sieht, und fragt perplex: „Are those dogs real?“, worauf Miss Spink antwortet: „Our sweet, departed angels. Couldn't bear to part with them ... So we had them stuffed.”<sup>35</sup> (vgl. Abb. 8)



Abb. 8: Omen und Spuren des Todes warnen Coraline vor der drohenden Gefahr.

Die Antwort darauf, ob die Hunde real sind, führt entsprechend nicht wirklich zu einer Auflösung, sondern zu einer Umformung. Speist sich die Unheimlichkeit der Hunde erst u.a. aus dem Unwissen über deren Echtheit, wird sie dann ersetzt durch die Gegenwart des Todes in den ausgestopften Objekten selbst, denn „[i]m allerhöchsten Grade unheimlich erscheint vielen Menschen, was mit dem Tod, mit Leichen und mit der Wiederkehr der Toten, mit Geistern und Gespenstern zusammenhängt“<sup>36</sup>. Dabei sind nicht bloss die Objekte an sich, sondern auch die Tatsache unheimlich, dass geliebte Wesen ausgestopft als seelenlose, tote Hülle aufbewahrt werden.

Die grotesken Nachbarn sowie ausgestopfte Hunde öffnen denn auch die Tür für die ästhetische Kategorie des Abjekten, die „in der phantastischen Schockästhetik mit ihrem hohen Ekelkoeffizienten“ zu bestechen vermag.<sup>37</sup> Wenn Coraline im Badezimmer Käfer tötet und sichtbar Schleim spritzt oder mit Wybie und einer schleimig-glänzenden Schnecke spielt, ist dies durchaus komisch. Findet sich die gleiche glänzend-glitschige Materialbeschaffenheit dann aber im vom Vater gekochten Abendessen, mag man es Coraline nicht übelnehmen, dass sie diese Kost ablehnt, denn „[f]ood loa-

<sup>34</sup> *Coraline* 2009, 0:29:07–0:29:17. Daneben fällt auf, dass die zwei Damen (wie auch Mr. Bobinsky) Coraline als **Caroline** benennen, in ihrer Unaufmerksamkeit also die Besonderheit ihres Namens übersehen. Beim Namen Coraline kann im Übrigen eine mythisch-unheimliche Aufladung, forciert durch Gaiman beobachtet werden, schreibt er doch in der Einleitung: „I had typed the name Caroline, and it came out wrong. I looked at the word ‚Coraline‘ and knew it was someone’s name. I wanted to know what happened to her.“ (2012 xii)

<sup>35</sup> *Coraline* 2009, 0:28:16–0:28:27.

<sup>36</sup> Freud 1947, 254. Ausgestopfte Tiere sind auch mit Bezug zum Phänomen des von Masahiro Mori beschriebenen Uncanny Valley besondere Objekte (vgl. Gast 2012, 352–355).

<sup>37</sup> Brittnacher 2013, 520.



thing is perhaps the most elementary and most archaic form of abjection”<sup>38</sup> (siehe dazu auch Abb. 11). In diesen Momenten wird ein „gross-out“-Effekt<sup>39</sup> erreicht, eine Affizierung durch die Präsentation von Gegenständen, die man nicht berühren – geschweige denn sich einverleiben – will. Diese Spuren des Ekels tragen freilich zur befremdlichen Atmosphäre bei, dienen der spassigen, affizierenden Unterhaltung, aber auch der Beschreibung von Coraline selbst. Durch ihre ungezwungene Berührung des Abstossenden (fern des Tellers) wird gezeigt, dass sie nicht davor zurückschreckt, sich die Hände schmutzig zu machen, sondern unbefangen und mutig ist, was sich in ihrem angstlosen Umgang mit fremden Personen spiegelt.

Coralines Ablehnung des Abendessens ist denn wohl mit der momentanen Beziehung zu den Eltern verbunden.<sup>40</sup> Diese haben kaum Zeit, im neuen Heim anzukommen, da sie beruflich stark eingespannt sind. Sie sind blass, wirken ausgezehrt und haben sichtlich weder Energie noch Zeit, Coraline zu unterhalten. Während der Vater im Büro oder kochend gezeigt wird, hat sich die Mutter ihren Arbeitsplatz am Küchentisch eingerichtet, ist also in gewisser Weise verfügbar. Es wird deutlich, dass sie nicht nur die Verantwortung für Coraline, sondern auch für ihren Mann übernehmen muss – dies obwohl sie zusätzlich angeschlagen ist, trägt sie doch eine Halskrause.<sup>41</sup> Diese komplexe Situation der Eltern scheint Coraline nicht zu erkennen, versucht sie die Eltern doch wiederholt für Gartenarbeiten einzuspannen, was dazu führt, dass sie als Störfaktor wahrgenommen wird.

Coralines Empfindungen in dieser Situation zu deuten, ist nicht einfach, sind ihre verbalen und mimischen Äusserungen doch begrenzt. Es ist erkennbar, dass sie um die Aufmerksamkeit der Eltern bemüht ist, sogar frustriert schmolzt, diese Enttäuschung aber oft durch dezidiert selbstsicheres und unabhängiges Auftreten zu überspielen versucht. Die Quelle dieser Frustration ist aber nicht eindeutig die sich aufdrängende Einsamkeit, sondern kann auch mit Langeweile begründet werden.<sup>42</sup> Die Familienmitglieder sind auf ihre individuellen Probleme konzentriert und scheinen ihr Gegenüber nicht unmittelbar wahrzunehmen. Damit findet sich in der Familie im noch fremden Heim eine ambivalente Stimmung, sind die Mitglieder doch beieinander und doch allein.

Der geheimnisvolle Tunnel, den Coraline hinter der kleinen Tür im Wohnzimmer entdeckt, scheint der Ausweg aus dieser Tristesse zu sein. Auf allen vieren kriecht Coraline durch den magisch anmutenden Tunnel, der Assoziationen zu einer Speiseröhre weckt, und gelangt in eine farbenfrohe Gegenwelt – die Other World.<sup>43</sup> Selick erklärt, dass er sich bei der Differenzierung der Welten von *The Wizard of Oz* (1939) inspirieren liess, in dem die Alltagswelt in Schwarz-Weiss, die fantastische Welt in Farbe gedreht wurde. Diese Strategie übernahm Selick und inszenierte eine bunte, intensive und warme Other World, der er zusätzlich durch Perspektiven und 3D-Effekte mehr Tiefe verlieh, was die Welt grösser und freier erscheinen lässt. Diese unterschiedlichen Atmosphären sollten sich affizierend auf das Publikum übertragen, dieses mit Coraline in die Other World holen: „I was always trying to draw the audience into the Other World, let the 3D sort of reflect how Coraline felt about

<sup>38</sup> Kristeva 1982, 2.

<sup>39</sup> King 2012, 218–219

<sup>40</sup> Keeling und Pollard lesen Gaimans *Coraline* über die Speisen und deuten gerade diese Ablehnung der Mahlzeit im Roman als Differenzierungsstrategie im Individuationsprozess (2012, 1–5).

<sup>41</sup> Kurz wird dabei impliziert, dass Coraline für den Unfall, der zur Halskrause führte, mitverantwortlich war (*Coraline* 2009, 0:08:37–0:08:45).

<sup>42</sup> An dieser Stelle wird bewusst davon abgesehen, Coraline als einsames, trauriges Kind zu lesen, wie es etwa Coats (2008) im Falle des Romans, oder Grimm (2012) für den Film tun, ist doch unklar, ob Einsamkeit oder Langeweile zur Coralines Frustration beitragen.

<sup>43</sup> Dabei werden freilich Assoziationen zu *Alice's Adventures in Wonderland* und *The Wizard of Oz* erkennbar.



things”<sup>44</sup>, beschreibt Selick. Auch das *Mise en Scène* unterscheidet sich, ist das reale Heim doch kahl, etwas schmutzig und abgenutzt, das andere aber sauber, detailverliebt dekoriert und makellos (vgl. Abb. 9 und 10).



Abb. 9 und 10: Coralines graue Alltagswelt vs. neues, warmes Heim in der Other World.

Gerade durch die Knopfaugen der Other Mother und des Other Father scheint die Other World von Beginn an suspekt. Im Weiteren wirkt befremdlich, dass erst unklar ist, ob die Other World eine Traumwelt ist oder tatsächlich existiert. Mutter Mel wird zum Spiegel dieser Sorge, glaubt sie doch erst den Erzählungen der Tochter nicht, schliesst dann aber doch die Tür mit der fadenscheinigen Begründung: „Oh, I found some rat crap and ... I thought you'd feel ... safer”, was Coraline als spassverderbende Aktion der Mutter versteht, sodass sie wütend antwortet: „And the dreams aren't dangerous. They're the most fun I've had since we've moved here!”<sup>45</sup> Der unklare Status der Other World sowie die uneindeutige Regelmäßigkeit der Passage eröffnen wiederum ambivalente Leerstellen.

Dem Einsatz von Musik und Geräuschen kommt eine besondere Bedeutung zu, kann sie doch die filmische Atmosphäre fundamental beeinflussen. Gerade in der einleitend beschriebenen Puppen-Szene wird die Wirkung deutlich, die Isabella van Elferen folgendermassen beschreibt:

Transgression in Gothic is often signaled by sound or music. Whether in Gothic literature, cinema, television, or computer games, music is insistently represented as the herald of other realities. [...] it can draw listeners into its flow and take them across borders of reality or spirituality.<sup>46</sup>

Die Musik kann zum Vorboden und zum Vehikel der unheimlichen Ambivalenz werden. Der Umstand, dass Musik oft unbewusst wahrgenommen wird, verstärkt diese Wirkung zusätzlich.<sup>47</sup> Mit visuellen Clues, Figurenkonstellation, Weltenkonstruktion und Musik wird folglich eine dichte unheimliche Stimmung aufgebaut, bevor sich im Spiel von Puppen und Knopfaugen der Horror entfaltet.

<sup>44</sup> Henry Selick im Interview mit *MakingOf* 2011, 08:47–09:00. Siehe auch Jockenhövel 2014 und Zone 2012.

<sup>45</sup> *Coraline* 2009, 0:42:15–0:42:31.

<sup>46</sup> Van Elferen 2012, 135.

<sup>47</sup> Van Elferen 2012, 137.

## Unheimliche Puppen und Marionetten

Bei der einleitend beschriebenen Szene wird gezeigt, wie die Nähnadelhände eine Puppe zu Coralines Doppelgängerin formen, was die Puppe suspekt macht, sobald sie im Hause der Familie Jones auftaucht. Als Coraline die Puppe erhält, ist sie sichtlich irritiert und neugierig: „Huh ... a little me? That's weird. [...] And I'm way too old for dolls.“<sup>48</sup> Sie erkennt die Puppe sogleich als Miniatur ihrer selbst, was sie sichtlich fasziniert, stellt aber andererseits in Gegenwart der Mutter klar, dass sie zu alt für solches Spielzeug sei. Dass dies wohl nur Wunschdenken ist, zeigt sich dann darin, dass die Puppe zu Coralines Begleiterin auf der Erkundung des Hauses und im Alltag wird. Mit ihr ist Coraline nie allein. Am Familientisch wird Little Me sogar zur Metapher für Coralines Position innerhalb der Familie: Sie ist anwesend, kann aber nicht in die Situation eingreifen, wird nicht gehört, nicht als vollwertiges Subjekt wahrgenommen und ‚verschwindet‘ auch dadurch, dass ihr keine Funktionen im Familiensystem zugeordnet sind, denn ihre Mutter stellt klar: „Your dad cooks, I clean and you stay out of the way.“<sup>49</sup> Die Puppe am Rand des Familientischs symbolisiert so auch Coralines Position an der Familien-Peripherie (vgl. Abb. 11).



Abb. 11: Coraline und die mysteriöse Puppe Little Me.

Little Me erweckt erst den Eindruck, idealtypische Funktionen einer Puppe „als Trostspender, Gefährtin, Blitzableiter, Mitwiserin“ und „Dialogpartner“<sup>50</sup> zu übernehmen. Imaginäre (gegenderte) Puppenspiele initiiert sie dabei nicht. Mit ihr ist Coraline nicht allein und kann ihr ihren Ärger bezüglich Eltern mitteilen. So kommen der Puppe auch Züge eines Übergangsobjekts zu, das Coraline während der Abwesenheit der Eltern und der Ablösung von ebendiesen beisteht.<sup>51</sup> Durch ihr Äußeres wird sie für Coraline ausserdem zum selbstreflexiven Spiegel, wirft sie das Mädchen doch immer wieder auf sich zurück.

Little Me wird aber als Verräterin entlarvt, als Spionin der Other Mother. Als Coraline von diesem Betrug erfährt, ist sie rasend vor Wut: „Where are you hiding, you little monster?! [...] The doll's her

<sup>48</sup> *Coraline* 2009, 0:09:13–0:09:23.

<sup>49</sup> *Coraline* 2009, 0:14:09–0:14:15.

<sup>50</sup> Fooker 2014, 8.

<sup>51</sup> Zur Puppe als Übergangsobjekt siehe Fooker (2014, 46–47) und Mattenklott (2014, 31).

spy! It's how she watches you, finds out what's wrong with your life!"<sup>52</sup> Der Puppenstatus verkommt zur Maskerade, wenn die Puppe, die eine „beste, weil verschwiegene Freund[in]"<sup>53</sup> sein sollte, alles andere als verschwiegen ist. So wird Coraline vom Übergangsobjekt verraten und erkennt die vermeintlich wohlwollende Other Mother als heimtückisch.<sup>54</sup> Damit stellt sich denn die Frage, inwieweit Little Me belebt ist. Per se ist die Puppe eine Grenzgängerin:

Die Puppe als Ding kann so wenig sterben wie leben. Ihr Leben und ihr Tod sind gleichermaßen scheinhaft. Der Schein des Lebens macht sie zu einer attraktiven Spielgefährtin, der Schein des Todes, den ihre Ähnlichkeit mit der Leiche eines Kindes hervorruft, gibt ihr den Charakter einer heimlich/unheimlichen Grenzgängerin und einer Allegorie des Todes.<sup>55</sup>

Zwischen Leben und Tod, zwischen fantastischer und realer Welt, zwischen Knopfaugenwesen und Menschen ist Little Me unfassbar und deshalb unheimlich. Daneben ist sie nicht nur eine Allegorie des Todes, sondern durch das Doppelgängertum gleichsam eine Vorbotin von Coralines Tod.<sup>56</sup> Bei der ‚Beseelung‘ der Puppen spielen gerade die Augen eine wichtige Rolle: „Was uns ansieht oder anzusehen scheint, stellt eine Beziehung zu uns her, die wir kaum ignorieren können.“<sup>57</sup> Die Knopfaugen haben somit Aufforderungscharakter, simulieren einen Blick, wollen in Kontakt treten. So wird impliziert, das sich hinter dem leblosen Material Leben verbirgt. Augen sind ein zentrales Wahrnehmungsorgan, gelten als Spiegel der und Fenster zur Seele, verbinden das Individuum mit der Aussenwelt. Daneben gleicht kein Augenpaar dem anderen. Little Mes Knopfaugen, und auch die der Bewohner/innen der Other World, sind nun nicht von klarer Materie: Licht kann nicht passieren, von Spiegeln oder Fenstern ist nichts zu sehen und auch Individualität wird vergebens gesucht. Ist das Auge verbunden mit Offenheit, so ist der Knopf in seiner Verschlussfunktion, konträr konnotiert. Mit Menschlichkeit, Erkenntnis, Beziehung haben die Knopfaugen also nichts zu tun, in der Umfunktionalisierung zum Puppenauge vertuschen sie dies jedoch.

Wirken diese Knopfaugen an Little Me noch passabel, so steigert sich in der Other World das befremdliche Potenzial enorm, wenn diese an sich bewegenden, sprechenden, hörenden und wohl denkenden Figuren anzutreffen sind. In ihrer Verbindung zu Little Me können die Knopfaugenwesen erst als nette, kindliche Spielzeug-Menschen gelesen werden. Wer jedoch Puppen im unheimlichen Kontext liest – was der Film aufdrängt – wird sich von der naiven Künstlichkeit kaum täuschen lassen, fallen doch trotz Knopfaugen die gespielt-glücklichen Minen auf. Ist erst unklar, was im Inneren dieser Marionetten vor sich geht, wird doch an Wybie deutlich, dass ein empfindsames Wesen hinter den Knopfaugen sitzt, eines, das sich nicht durch Augen oder Stimme mitteilen kann. Dies prekarisiert diese Version der Puppen, sind sie doch Geiseln der Other Mother und in ihrer Hülle eingesperrt. Als dann die Other Mother Wybie den Mund zu einem grotesken Lächeln umnäht (vgl. Abb. 12) und ihn später sogar ‚entleert‘, kippt die Unheimlichkeit – je nach Lesart – in

<sup>52</sup> *Coraline* 2009, 1:03:11–1:03:21.

<sup>53</sup> Mattenklott 2014, 36.

<sup>54</sup> Damit wird auch klar, dass die Other World nicht Abbild von Coralines Wünschen und Sehnsüchten ist, sondern die Interpretation der Other Mother, gewonnen aus den Beobachtungen von Little Me.

<sup>55</sup> Mattenklott 2014, 36. Siehe auch Fooker 2014, 45.

<sup>56</sup> Siehe Freud 1947, 247.

<sup>57</sup> Mattenklott 2014, 31.

den Horror, wird doch das Individuum, das Coraline stumm und tapfer zur Seite stand, misshandelt und schliesslich getötet.



Abb. 12: Other Wybie zwischen Puppe und Mensch, zwischen Objekt und Subjekt.

Durch ihre Marionettenmenschen wird die Other Mother klar als herrische Puppenspielerin inszeniert. Mit ihrer Macht formt sie eine Welt, die Coralines Wünschen entsprechen soll. Implizit wird dabei Kritik geübt, sich Menschen nach seinem Willen formen und unterordnen zu wollen. Was hier dazu dient, die Other Mother als Monster zu inszenieren, lässt sich aber auch zu Coraline rückkoppeln, wünscht sie sich doch (wohl) aufmerksamere Eltern.

Darüber hinaus kommt den Puppenfiguren metafiktionales bzw. selbstreferenzielles Bedeutungspotenzial zu, verweisen sie doch auf die Animationsmethode der Stop-Motion. So weckt *Little Me* auch Assoziationen zur Protagonistin, die nur in der fiktionalen Imagination belebt wird, eigentlich jedoch ein totes Objekt im Produktionsprozess ist. Diskutiertes unheimliches Puppen-Potenzial überträgt sich auf die Puppen im Produktionsprozess, in dem sie greifbar, materiell präsent sind.<sup>58</sup> Des Weiteren sei darauf verwiesen, dass die Bewegungen der Figuren nicht ganz fließend sind, was das Auge meist zu kompensieren beginnt. Damit entsteht ein Verfremdungseffekt, der ebenfalls für unbewusstes Unbehagen in der Rezeption sorgen kann.

Diese Puppenvariationen entladen wohl gerade bei Erwachsenen ihr befremdliches Potenzial, gelten Puppen für Erwachsene doch als unheimlicher als für Kinder, in deren Alltag die Objekte noch präsenter sind.<sup>59</sup> Gerade die mit den verschiedenen Puppen verbundenen komplexen Lesarten und Deutungsmöglichkeiten versperren sich denn einer eindeutigen Interpretation, sodass Leerstellen und Unsicherheiten entstehen und sich die Atmosphäre individuell zwischen Film und Publikum entfalten wird. Gerade durch das Infragestellen von Grenzen zwischen Subjekt und Objekt, Mensch und Puppe wird die Grenzziehung zwischen eigen und fremd erschreckend verunmöglicht. Damit ist das unheimliche Potenzial von Knopfaugen und Other Mother aber noch nicht ausgeschöpft.

<sup>58</sup> Siehe auch Stillhard, die die Materialität in *Coraline* in Verbindung mit Unheimlichkeit diskutiert (2015), sowie Jockenhövel (2014).

<sup>59</sup> Vgl. Fooker 2014, 45. Freud stellt fest, dass es sich bei der Belebung der Puppe um einen Kinderwunsch handelt, eine Spur des magisch anmutenden Animismus. Die erwachsene Angst vor der Puppe kann dann als unheimliches Aufkeimen dieses Animismus im Erwachsenen gedeutet werden (vgl. Freud 1947). Nicht umsonst ist die (diabolische) Puppe auch im Horrorfilm ein regelmässiges Motiv.

## Assimilation und freier Wille

Mit ihrem Lächeln, dass die Knopfaugen nicht erreichen kann, wirkt die Other Mother von Beginn an suspekt. „I’m your other mother, silly“<sup>60</sup>, stellt sie sich vor, ohne zu erklären, was dies bedeutet, wobei Coraline auch nicht nach einer Erklärung verlangt. Für solche Gedanken bleibt anfänglich auch kaum Zeit, startet doch das Verwöhnprogramm unmittelbar. Anders als Mutter Mel, die mit dem Vater den Lebensunterhalt verdienen und sich um den Haushalt kümmern muss, scheint die Existenz der Other Mother ganz Coralines Bedürfnissen gewidmet.<sup>61</sup> Stets ist die Other Mother in der Küche anzutreffen und stellt Mahlzeiten für Coraline her – scheint sie verwöhnen und mästen zu wollen. In dieser Weise inszeniert die Other Mother ein wahres Schlaraffenland für Coraline, in dem nur für die schönen Seiten des Alltags Platz ist. Nahrung, Kleidung, Unterhaltung, Ausstattung, Garten und Personen – alles ist nach ihren (vermeintlichen) Wünschen geformt. Vor allem ist alles aber auch sehr spannend und Langeweile hält nie Einzug.

Auch im Schlaraffenland muss Coraline keine Aufgaben im Familienkollektiv erfüllen, sie bleibt auf die kindliche Rolle reduziert. Ob all der schönen Verlockungen und Ablenkungen scheint sie dies aber nicht zu stören. Doch der Schein bröckelt und schliesslich kommt es zum Bruch, als Coraline mit einem Ultimatum konfrontiert wird:

- Other Mother: You do like it here, don’t you, Coraline? [...] You could stay here forever, if you want to.
- Coraline: Really?
- Other Father: Sure, we’ll sing and play games, and Mother will cook your favorite meals.
- Other Mother: There’s one tiny little thing we need to do.
- Coraline: What’s that?
- Other Father: Well, it’s a surprise.
- Other Mother: For you ... our little doll. [...]
- Coraline: No Way! You’re not sewing buttons in my eyes!
- Other Mother: Oh, but we need a yes, if you want to stay here.<sup>62</sup>

Die durch die Knopfaugen markierte Andersartigkeit und Befremdlichkeit akzeptiert Coraline, bis sie dieses Fremde zum Eigenen machen soll. Damit hat der Spass für Coraline ein Ende, will sie doch weder eine Puppe sein noch ihre Augen verletzen. Aufgeregt stellt sie klar: „I want to be with my real mom and dad. I want you to let me go.“<sup>63</sup> Der Gedanke an eine Verletzung der Augen, wie es etwa in der einleitenden Puppenszene gezeigt wird, löst eine schmerzhaft Affizierung aus und deutet auf eine tief sitzende Kinderangst.<sup>64</sup> Interessanterweise präsentiert die Other Mother die Knopfaugen in einer Schachtel, die in etwa die Form von Coralines Kopf hat und ausserdem auch eine Nadel (an der Stelle der Nase) und Faden (an der Stelle des Mundes) beinhaltet (vgl. Abb. 13).

<sup>60</sup> *Coraline* 2009, 0:17:11–0:17:16.

<sup>61</sup> Die Rolle des Other Fathers wird – wie die des Vaters – marginalisiert.

<sup>62</sup> *Coraline* 2009, 0:51:06–0:52:08.

<sup>63</sup> *Coraline* 2009, 0:57:37–0:57:45.

<sup>64</sup> Die Augen sind denn auch in Freuds Essay *Das Unheimliche* zentral, erkennt er doch die potenzielle Verletzung der Augen als überdauernde Kinderangst (1947, 243).





Abb. 13: Die normierten Knopfaugen, die aus einem Subjekt ein Objekt formen.

Dies impliziert, dass Coraline – wird sie doch *our little doll* genannt – selbst zur leeren Hülle mit normierten Augen werden soll bzw. sich aktiv selbst dazu machen soll, denn darauf deuten Nadel und Faden hin. Knopfaugen bedeuten also die Aufgabe der Individualität, des freien Willens und somit eine Unterwerfung, eine rigorose Aufgabe des Selbst.<sup>65</sup> Coraline, die auf ihre Individualität und ihren Willen pocht, möchte sich auf keinen Fall assimilieren lassen und keine Puppe sein.<sup>66</sup> Coraline möchte in der Familie nicht zum unauffälligen Püppchen an der Peripherie verkommen, aber auch nicht in der Other World zur Puppe im Zentrum werden. Dadurch, dass sich Coraline gegen diese Metamorphose entscheidet, rebelliert sie in gewisser Weise auch gegen ein braves, angepasstes Kinderbild.<sup>67</sup> Zwischen Puppen, Marionetten, Menschen und Knopfaugen wird komplex über die Bedeutung von Augen, den freien Willen und Menschlichkeit diskutiert. Dabei werden Fragen aufgeworfen und Leerstellen eröffnet, ein Zuviel und Zuwenig an Bedeutung sichtbar, und so zeigt sich wieder die unheimliche Ambivalenz, die die filmische Atmosphäre weiter in die Richtung von Angst und Schrecken aufladen kann. Dabei verändert sich auch der Einsatz von Farben und Perspektiven langsam, sodass die Räume – auch durch die Positionierung der Figuren – Coraline einzugrenzen scheinen. Freiheit wird zur beklemmenden Gefahr.

## Zum Fressen gern

Doch die Other Mother möchte Coraline nicht einfach als Ergänzung des Puppenarsenals. Stets gibt sie vor, die liebende Other Mother zu sein. So wird sie zur Personifizierung der unheimlichen, unerklärlichen und sich entziehenden Ambivalenz und ist, wie es für Monster im Horror nicht selten ist,

<sup>65</sup> Ihre Individualität betont Coraline v.a. in Bezug zu ihrem freien Willen immer wieder. So will sie bspw. mit ihrem richtigen, originellen Namen (Coraline, nicht Caroline) angesprochen werden oder wünscht sich die bunten Handschuhe, die sonst keine/r in der Schule haben wird.

<sup>66</sup> Demgegenüber liest Grimm die Ablehnung der Knopfaugen als Verabschiedung der Kindheit und Schritt in Richtung Identitätsbildung (2012, 283–284).

<sup>67</sup> Siehe dazu auch Buckley 2015.

„Ideal und Monster“ zugleich.<sup>68</sup> Auch in ihrer grotesken Gottesanbeterinnen-Form fragt sie Coraline rhetorisch: „You know, I love you?“<sup>69</sup> Interessanterweise fällt das Wort Liebe im Film – sofern nicht von der Other Mother verwendet – v.a. im Zusammenhang mit Ereignissen und Gegenständen, nicht gegenüber von Personen. Darüber, was die Other Mother unter Liebe versteht, unterhalten sich auch die schwarze Katze Cat und Coraline:

Cat:	She wants something to love, I think. Something that isn't her. Or maybe she'd just love something to eat.
Coraline:	Eat? That's ridiculous, mothers don't eat daughters!
Cat:	I don't know. How do you taste? <sup>70</sup>

Diese kurze Unterhaltung liefert verschiedene Spuren. So stellt sich die Frage, ob die Other Mother Coraline zur Füllung einer inneren, emotionalen Leere oder aber zur Füllung eines leeren Magens will. Dass Ersteres nicht der Fall ist, zeigt sich denn verschiedentlich. So möchte die Other Mother etwa Liebe, hier eher eine Unterordnung, von Coraline erzwingen: „They say even the proudest spirit can be broken with love.“<sup>71</sup> Dies steht einem altruistischen Liebesverständnis diametral entgegen. Daneben wird deutlich, dass die Other Mother mit Liebe (materielle) Aufmerksamkeit meint. Sie bekocht und beschenkt Coraline, verbringt aber nicht wirklich Zeit mit ihr. Diese ‚materielle Liebe‘ ist denn, wie in der Aussage deutlich wird, ein Instrument, um Coraline gefügig zu machen. Die ‚Liebe‘, die sie im Gegenzug erwartet, ist die Erfüllung des von ihr erwarteten, unterordnenden Verhaltens, der Puppen-Assimilation. Nicht umsonst droht sie dem hinter dem Spiegel eingesperrten Mädchen mit den Worten: „You may come out when you've learned to be a loving daughter!“<sup>72</sup>, wobei *loving* hier als unterordnend und gehorsam konnotiert ist, wenn Coraline also brav ist wie ein Püppchen.

Mit der Akzeptanz der Knopfaugen, würde Coraline wie genannt ihren Subjektstatus verlieren – zum Objekt werden. Wird dies mit der Aussage der Katze zusammengedacht, würde der Statuswechsel zum Objekt legitimieren, dass Coraline selbst zur Mahlzeit wird. Die Other Mother benötigt interessanterweise das Einverständnis von Coraline, um sie verspeisen zu können. Da grosse Teile des Filmes – gerade zwischen Coraline, Mel und Other Mother – in der Küche angesiedelt sind, gewinnt diese Interpretation an Signifikanz. Auch das stete Bekochen und angedeutete Mästen rücken die Other Mother in die Gesellschaft kannibalistischer Märchenhexen.<sup>73</sup> Dies beschreiben auch die Geisterkinder, die Coraline erklären, dass die Other Mother sie durch die Puppe Little Me beobachtete, ihre Wünsche ausspionierte und so in die Falle lockte:

Tall Girl Ghost:	She lured us away, with treasures and treats,
Sweet Girl Ghost:	and games and play!

<sup>68</sup> Seesslen 2013, 524.

<sup>69</sup> *Coraline* 2009, 1:22:12–1:22:17.

<sup>70</sup> *Coraline* 2009, 0:55:29–0:55:52.

<sup>71</sup> *Coraline* 2009, 0:57:14–0:57:22.

<sup>72</sup> *Coraline* 2009, 0:58:19–0:58:25.

<sup>73</sup> Siehe auch Keeling und Pollard 2012, 17–18. Daneben fällt auf, dass die Other Mother mit alten Genderstereotypen assoziiert wird: Haushalt, Kochen, Nähen, Kinderbetreuung. Gerade im Kontrast zu Mutter Mel, neben der Mutterrolle auch den Unterhalt der Familie mitverdienen muss und aus diesem Grund diese umsorgenden Tätigkeiten weniger erfüllt, bietet es sich freilich an, die Other Mother als Traum einer glückenartigen Mutter zu deuten, aus deren Überbehütung dann der verzehrende Horror erwächst.

Boy Ghost: Gave all that we asked,  
 Sweet Girl Ghost: yet we still wanted more  
 Tall Girl Ghost: So we let her sew the buttons.  
 Boy Ghost: She said that she loved us,  
 Tall Girl Ghost: But she locked us here  
 All Ghosts: And ate up our lives.<sup>74</sup>

Auch hier sei klar auf die materielle, erdrückende, einsperrende ‚Liebe‘ verwiesen, die die Other Mother antreibt, die letztlich wohl aber einen perversen Hunger darstellt. Zu diesem Othing über Essgewohnheiten zählt denn auch, dass gezeigt wird, wie die Other Mother genüsslich Käfer verspeist (vgl. Abb. 14) oder an anderer Stelle den Schlüssel zur fantastischen Passage schluckt.<sup>75</sup>



Abb. 14: Genüsslich beisst die Other Mother mit perfekten weissen Zähnen in einen Käfer.

Diese Symbolik verdeutlicht denn einen interessanten Zugang zum Werk über Nahrung, haben Speisen doch einen zentralen Stellenwert innerhalb von Individualitätsentwürfen und Kulturen. Coraline lehnt das Essen des Vaters ab und ist in der Other World gleich begeistert ob all der Leckereien, die die Other Mother kocht.<sup>76</sup> Die materielle Liebe der Other Mother und ihr Wunsch, Coralines Leben zu verspeisen, sie sich einzuverleiben, fungiert einerseits dazu, um die Other Mother wie erwähnt als böse, kannibalistische Märchenhexe zu inszenieren.<sup>77</sup> Andererseits verbirgt sich darin die Interpretation, dass sich in der besitzergreifenden Liebe der Other Mother, die besitzergreifende Liebe von Coraline zu ihren Eltern spiegelt.<sup>78</sup> Auch Coraline möchte ihre Eltern für sich haben. In dieser Deutung ist also die Other Mother eine symbolische Projektionsfläche für Coralines verbotene

<sup>74</sup> *Coraline* 2009, 0:59:08–0:59:52. Interessanterweise sagen die Kinder, dass ihre Leben gegessen wurden, ihre Lebenskraft, nicht ihre Körper. Dies kann als Anpassungsleistung ans junge Publikum gelesen werden, wird der Tod der Kinder doch tief im unsichtbaren Bereich belassen und nicht zwangsläufig mit blutigen Bildern assoziiert.

<sup>75</sup> Dabei sei wieder auf Keeling und Pollard verwiesen, die ihrem Artikel zu Nahrung und Ernährung in Gaimans *Coraline* gar *The Key Is in the Mouth* nannten (2012).

<sup>76</sup> Dabei sei erwähnt, dass auch die Nachbarn mit bestimmten Speisen assoziiert werden, so schenkt der agile Mr. Bobinsky Coraline Rote Beete – diese bauen sie später gemeinsam im Garten an), und Miss Forcible und Miss Spink, die alten, rundlichen, aber herzensguten Damen bieten Coraline alte, steinharte Süßigkeiten und Tee an.

<sup>77</sup> Nach Coats verbirgt sich in diesem Wunsch der wahre Horror der Other Mother in Gaimans *Coraline* (2008, 88).

<sup>78</sup> Keeling und Pollard 2012, 19.

Wünsche. Dies bedingt im Umkehrschluss, dass Coraline selbst ihr Liebesverständnis überdenken muss. Dass Coraline zum Schluss den Gästen auf der Gartenparty Getränke serviert, kann dann als Resultat eines Reifungsprozesses gedeutet werden, im dem Coraline lernt, nicht nur zu nehmen, sondern auch zu geben, also sich aktiv im Familienalltag einzubringen, zur Einheit beizutragen, zu entlasten, um gemeinsame Freiräume zu ermöglichen.

Diese projizierende Verbindung zwischen Coraline und Other Mother wird auch in der monströsen Metamorphose Letzterer sichtbar. Wird Coraline von ihren Eltern vertröstet, abgelehnt oder nicht gebührend wahrgenommen, reagiert sie schmallend, zickisch und eingeschnappt. Sobald Coraline beginnt, die Other Mother abzulehnen, beginnt deren Transformationsprozess zum grotesken, knochigen insektoiden Monstrum. Die Other Mother wird zur maskierten, monströsen, hungrigen Jägerin stilisiert, die unglückliche Kinder in die Falle lockt, um ihre Beute genüsslich zu verspeisen. In dieser Transformation gleichen sich äussere und innere Monstrosität an. Hier wie da bringt Ablehnung die dunkle Seite hervor (vgl. Abb. 15).<sup>79</sup>



Abb. 15: Die abgelehnte Other Mother wird immer monströser und beharrt auf ihrem Wunsch, Coraline zu assimilieren.

Mit Perspektiven und Farben wird ihre Bedrohlichkeit und Monstrosität weiter betont.<sup>80</sup> Von der Verführerin wird sie zur gefürchteten Gottesanbeterin, die ihr Opfer erst mit Speisen und Geschenken umgarnt, dann den Akt der Knopfaugen-Prozedur vollführt und ihr Opfer zu guter Letzt verSpeist.<sup>81</sup> Damit bewegt sich die Other Mother zwischen Projektion, Märchenhexe, Insekt, Marionettenspielerin und Gestaltwandlerin, was auf das enorme Deutungsspektrum verweist, das

<sup>79</sup> Hier wird also die Other Mother als Projektion von Coraline verstanden. Dies wird deshalb betont, da in der Forschungsliteratur (vorwiegend mit Bezug zum Buch) die Meinung dominiert, dass die Other Mother die Bettelheim'sche Trennung des Guten und des Bösen in der Mutter darstellt (siehe dazu auch Buckley 2015, 60). Diese Lesart findet sich denn etwa bei Coats Literaturanalyse (Coats 2008, 78) und bei Grimms Vergleich von Buch und Film (2012, 283).

<sup>80</sup> Dabei werden auch Referenzen des populären Horrorfilms eingesetzt, um den Horror für ein kundiges Publikum weiterzubefördern. So erinnert die Other Mother mit ihren Händen etwa an Freddy Krueger aus der *Nightmare on Elm Street*-Reihe und in der letzten Flucht durch den Tunnel erinnert die Other Mother an ikonische Szene mit Jack in Stanley Kubricks *The Shining*. Gerade die Grüntöne im Showdown erinnern wiederum an *The Wizard of Oz*.

<sup>81</sup> Dabei sei erwähnt, dass sich freilich auch Assoziationen zu Spinnen ergeben, etwa durch die Nähnadelhände, die an Spinnen erinnern, oder das Spinnennetz, in dem die Other-Mother- Fliege Coraline einzufangen versucht. Coats liest denn die Spinne gar als „bloodthirsty maternal“ (2008, 89) Symbol. Interpretativ und visuell ist aber auch die Assoziation der Gottesanbeterin naheliegend und erkenntnisreich.

sie eröffnet, und untermauert, dass singuläre Lesarten, wie sie bei der wissenschaftlichen Kanonisierung von *Coraline* zu beachten sind, dem Medienprodukt und damit der Rezeptionspraxis nicht gerecht werden.

## „Evil witch! I’m not scared!“<sup>82</sup>

Im Folgenden soll der Blick direkt auf Coraline gerichtet werden, denn die blauhaarige Protagonistin ist selbst ein Mysterium, denn Coraline ist bis zu einem gewissen Grad – in Roman und Film – verschlossen. Gerade beim Roman ist dabei eine Kanonisierung zu beobachten, die willig Einschreibungen vornimmt, die am Material nicht abzulesen sind, denn Coraline geht (medienübergreifend) sparsam um mit Verbalisierungen und Emotionsausdrücken. Dies eröffnet eine blanke Fläche, die oft übersehen wird, was auch Chloé Buckley, unter Konsultierung der Forschungsliteratur zu Gaimans *Coraline*, feststellt:

The button eyes that the other mother wants to fix on Coraline denote [...] the loss of her individual subjectivity [...]. However, the button eyes also denote the blankness Coraline must necessarily display in order for the analyst to speak on her behalf. [...] Likewise, the critics who insist on reading Coraline’s subjectivity must press on in spite of her silence.<sup>83</sup>

Neben dieser Ausblendung von Coralines *blankness* hinterfragt Buckley die unkritischen psychoanalytischen Lesarten, da davon auszugehen sei, dass Gaiman *Coraline* in Kenntnis von Freuds Essay *Das Unheimliche* verfasst habe. Damit werde die vorhandene „intertextual playfulness“<sup>84</sup> übersehen, womit ein blinder Fleck der Forschungen sichtbar wird. Unter Berücksichtigung von Gaimans Spiel mit Freud folgert Buckley, dass auch die emotionalen Leerstellen eine Funktion erfüllen, und zwar als metareflexiver Spiegel der Interpretationen von Erwachsenen, denn „[t]he textual child’s silence works to resist adult diagnosis and construction.“<sup>85</sup> Verbunden mit dieser emotionalen Einschreibung und dem Ausblenden der intertextuellen Spielerein kritisiert Buckley, dass Kinder immer als „achieving, ending, growing“<sup>86</sup> festgenagelt würden, wodurch dann zwanghaft nach Entwicklungspotenzialen im Text gesucht würde, was sich wiederum auf das Überschreiben der *blankness* auswirke. Diese Fallstricke führen denn zu einer Kanonisierung von Gaimans *Caroline*, die sich mittlerweile auch in der Behandlung des Filmes wiederfindet.<sup>87</sup>

Mit Buckley im Hinterkopf kann festgestellt werden, dass Selicks *Coraline* ebenfalls viel Fläche für Interpretationen bietet. Mit den Eltern ist v.a. ihre Frustration und Wut spürbar, was sich in ihrer

<sup>82</sup> *Coraline* 2009, 1:17:42–1:17:48.

<sup>83</sup> Buckley 2015, 73.

<sup>84</sup> Buckley 2015, 76.

<sup>85</sup> Buckley 2015, 74.

<sup>86</sup> Buckley 2015, 70. Grimm erkennt in *Coraline* sogar eine Verkörperung des „entdeckende[n] Lernen[s]“ (2012, 286).

<sup>87</sup> In diesem Sinne reproduziert beispielsweise Grimm die kanonisierten Erkenntnisse aus der Analyse des Romans in ihrem Vergleich von Buch und Film und fasst in diesem Zusammenhang etwa die Mother „als monsterhafte Doppelgängerin der realen Mutter“ (2012, 274), die in bettelheimscher Lesart die negativen Aspekte der realen Mutter inkorporiert, die so bezwungen werden können (2012, 283). Was damit in Verbindung stehe, dass *Coraline* sich im Prozess der Abnabelung von den Eltern und der Selbstfindung befinde (2012, 281).



Körpersprache und seltenen Kommentaren ausdrückt.<sup>88</sup> Sie zeigt Affekte, ihr emotionales Befinden bleibt aber zu grossen Teilen unsichtbar. Mit dieser *blankness* wird Coraline zum soliden Anker für das Publikum: Auf der Leinwand reiht sich für Coraline eine Prüfung an die nächste. Vom Umzug über die anfängliche Langeweile zu den Erlebnissen in der Other World besteht Coraline eine Prüfung nach der anderen, beweist Selbstsicherheit, Tapferkeit und Mut. Von Beginn an wird Coraline als taffes Kind fern von Mädchenstereotypen präsentiert. Nicht nur im Kontakt mit Eltern und Wybie beweist Coraline Schlagfertigkeit, sondern auch der bedrohlichen Other Mother bietet sie, ohne zu überlegen, mutig Paroli (vgl. Abb. 16).

Dies bedeutet freilich nicht, dass Coraline keine Angst empfindet, doch scheint diese v.a. Futter für ihren Mut und ihre Durchsetzungskraft zu sein. Die Herausforderungen ermöglichen es ihr damit, diese Qualität zu demonstrieren. Selbst im Angesicht der leeren Hülle des Other Wybie, den die Other Mother als Mahnmal platziert, keimt sofort Corelines mutige Wut hervor, und sie schreit in die bedrohliche Nacht hinaus: „Evil witch! I’m not scared!“<sup>89</sup> Neben der Selbstverständlichkeit, mit der Selbstvertrauen und Selbstsicherheit präsentiert werden, ist es dieser Steh-auf-Männchen-Charakter von Coraline, der besticht. Sie verfällt nicht in melancholische Reflexionen oder sinniert über Alternativen, sondern packt ihre Astschere und den Kapitänshut und schreitet zur Tat. Damit fungiert Coraline immer wieder als Anker, der durch das fantastische und unheimliche Geschehen führt, Rückhalt, Sicherheit und das stete Versprechen eines Happy Ends bietet.



Abb. 16: Die mutige Coraline bietet der Other Mother auf deren Terrain Paroli.

Und doch gerät Coraline an einen Punkt, an dem ihre tiefe Traurigkeit sichtbar wird. Wie beschrieben eröffnen Corelines Mimik und Verbalisierungen viele Leerstellen, wobei gerade mit den Eltern ihre Unzufriedenheit zum Ausdruck kommt. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Coraline unter Einsamkeit leidet, sondern – und das liegt mit Blick auf ihr Abenteuer näher – dass sie enorm gelangweilt ist. Coraline möchte erkunden, entdecken und im Garten arbeiten. Vieles wird ihr aber – auch aus Wettergründen – verwehrt. Sie ist eingesperrt, ungeduldig und zusehends frustriert. Die Tür in die Other World ist denn Spannung spur – alles ist neu und Coraline erhält nicht nur Aufmerksamkeit, sondern ein neues spannendes Haus mit Umgebung, das erkundet werden will. Hinzu kom-

<sup>88</sup> Diese Emotionsknappheit und die resultierende Erschwerung der Interpretation stellt auch Gooding (2008) bei der Analyse von Gaimans *Coraline* fest.

<sup>89</sup> *Coraline* 2009, 1:17:42–1:17:48.

men Zirkus- und Theatervorstellungen und selbstverständlich geht auch von den Knopfaugenwesen Faszination aus.<sup>90</sup> Der liminale Raum wird damit Entwicklungs- und v.a. Unterhaltungsraum.<sup>91</sup> Diese Unterhaltung steigert sich für Coraline in ungeahnte Höhen, bis schliesslich der Horror regiert und Coraline um das Überleben ihrer Familie kämpfen muss. Dabei wird sie mit Momenten von Ekel, Abscheu und Schock geradezu bombardiert, beisst sich aber tapfer durch. Als Hommage ans Horrorgenre kann denn auch gelesen werden, dass Coralines Abenteuer nicht mit der Überwindung der Other Mother in deren Welt endet, sondern deren spinnenartige Nähadelhand Coraline in ihre Realität folgt, also im vermeintlichen Frieden abermals ein Schreckmoment eintritt, bevor das verdiente Happy End die Spannung ablöst.

Als Coraline nach der ersten Flucht aus der Other World die Wohnung verlassen vorfindet, zeigt sie unverkennbar Traurigkeit. Hier wird die *blankness* mit Einsamkeit und Trauer gefüllt. Auch in dieser Krisensituation geht Coraline rational vor, sucht nach Spuren und befragt die Nachbarn, kapituliert dann jedoch und bereitet sich auf die einsame Nacht vor. Allein und ausgeliefert ist sie im noch fremden Haus. Sie begibt sich dazu ins Bett der Eltern und formt zu Kissen zu Platzhaltern, im Versuch, die Einsamkeit zu bewältigen (vgl. Abb. 17).<sup>92</sup>



Abb. 17: Coraline polstert sich Kissen zurecht, um mit der Einsamkeit fertig zu werden.

Weinend schläft sie ein, bevor sie von der schwarzen Katze Cat geweckt wird und das Abenteuer weitergehen kann. In dieser Situation der „Einsamkeit, Stille und Dunkelheit“<sup>93</sup> macht sich eine Kinderangst bemerkbar, die Kinder und Erwachsene nachfühlen können. Dies dient einerseits der Identifikation mit der oft unnahbaren Coraline, ist andererseits aber auch ein Moment von affizierender Angst. Es scheint, als müsse Coraline diese tiefe Traurigkeit erleben, um jegliche Zweifel an ihrer Liebe zu den Eltern zu verlieren, Zweifel, die aus Frust erwachsen sein könnten.

<sup>90</sup> Die Langeweile wird auch von Coats (2008, 86) und Gooding 2008 (396), in der Analyse des Romans betont, sowie von Jockenhövel (2014, 128) in der Analyse des Filmes.

<sup>91</sup> Werner (2017) betont, dass bei der Figuration des Schwellenraums beachtet werden sollen, ob es sich um einen kollektiv oder individuell erlebbaren Raum handelt. Da bei Coraline letzteres der Fall ist, betont dies Bedeutung individueller Entwicklungsprozesse (im Gegensatz zu Filmen, in denen ganze Familie oder Gemeinschaften in einen liminalen Raum gestürzt werden und sich entwickeln müssen).

<sup>92</sup> Damit schafft sie sich in gewisser Weise wie Miss Forcible und Miss Spink puppenhafte Platzhalter, die an geliebte Wesen erinnern sollen.

<sup>93</sup> Freud 1947, 268.

Daneben ist diese Einsamkeit aber auch die Steigerungsform der zuvor gefürchteten Langeweile. In diesem Sinne muss Coraline wahrlich eine tiefsitzende Angst konfrontieren: die Angst vor sich selbst, im Moment, in dem sie mit sich allein ist, auf die eigene Sterblichkeit zurückgeworfen. Mithilfe von Cat kommt Coraline zur Erkenntnis, dass die Eltern nicht wiederkommen, dass sie von der Other Mother entführt wurden: „She’s taken them. They’re not coming back, are they – Mom and Dad. Not on their own. Only one thing to do.”<sup>94</sup> Diese Einsicht und die damit verbundene Sorge katapultieren Coraline augenblicklich aus der Traurigkeit. Tapfer rüstet sie sich zum Kampf und betritt mit Cat die Other World. Sie bestärkt sich selbst: „Be strong, Coraline.”<sup>95</sup> Ist Coraline schon vor den Abenteuern taff, selbstsicher und mutig, demonstriert sie nun, dass sie aktiv ihre Emotionen zu regulieren versucht. Indem Coraline dann mithilfe von Cat und Wybie die Other Mother bezwingt, kann dies als Überwindung der eigenen, besitzergreifenden Liebe gelesen werden, was durch Coralines Gastgeberinnen-Rolle zum Schluss unterstrichen wird.<sup>96</sup> Da kurz thematisiert wird, dass Coraline ihre Freunde, die sie durch den Umzug verloren hat, vermisst, kann die sich entwickelnde Freundschaft zu Cat und Wybie als Zeichen des Ankommens im neuen Heim gedeutet werden. Coraline hat zum Schluss ihren fantastischen Horror-Trip erfolgreich überstanden – und das Publikum mit ihr. Diesen Sieg trägt Coraline ganz ohne Zauberkräfte davon. Selick beschreibt denn die Essenz von Coralines Abenteuer wie folgt:

It’s a modern fairy tale. [...] I especially like that our protagonist Coraline does not have superpowers, she doesn’t have some amazing ability to fight and she’s not a super genius. She’s a kid who’s up against a very formidable dangerous enemy in the Other World. She manages to win against something really scary.<sup>97</sup>

Damit verweist Selick auf den Kern der Erzählung, den Kampf von Gut gegen Böse. Wie *Coraline* nun unabhängig dieser Prämisse gedeutet wird, ist offen. Mit Bezug zu Gaimans *Coraline* hält Buckley fest: „Ultimately, the novel resists the production of one definitive meaning through critical interpretation.”<sup>98</sup> Diese Feststellung lässt sich ohne Weiteres auf den Film übertragen. Die vielen Leerstellen sind nicht nur der Unheimlichkeit zuträglich, sondern eben auch der interpretativen Bedeutungsgenerierung, und diese wiederum enthüllt wohl v.a. eigene Vorstellungen von Kindheit und nicht ‚wahre‘ Einsichten in Coralines Innenwelt: „Coraline reveals ‚childhood‘ for the game that it is”<sup>99</sup>.

## *Coraline* zwischen Kinderzimmer und Horrorkino

*Coraline* weist viele Elemente und Charakteristika von Horrorfilmen auf. Der Film beginnt mit einem Umzug – ein häufiges Motiv im Horror- und Abenteuerfilm –, die familiäre Situation ist angespannt,

<sup>94</sup> *Coraline* 2009, 1:07:50–1:08:42

<sup>95</sup> *Coraline* 2009, 1:11:06–1:11:08.

<sup>96</sup> Eine andere Lesart präsentiert Grimm, die Wybies Hilfe als Schmälerung von Coralines Taten deutet, hat sie diese Hilfe im Buch doch nicht nötig (2012, 279).

<sup>97</sup> Henry Selick im Interview mit *DP/30* 2012, 18:06–18:45.

<sup>98</sup> Buckley 2015, 62.

<sup>99</sup> Buckley 2015, 74.

und in diese Ausgangslage dringt ein Übel von ausserhalb der Normalität ein. Coraline ignoriert Warnungen und begibt sich in eine komplexe, existenzielle Bedrohungssituation. Zum Schluss besiegt sie dieses Übel und stellt den Status quo wieder her. Immer wieder werden dabei Bilder und Situationen inszeniert, die Angst, Ekel, Abscheu und Schrecken provozieren und so der Angstlust zuträglich sind. Daneben sind für Genrekenner/innen immer wieder intertextuelle Bezüge erkennbar, die zur Atmosphäre beitragen.<sup>100</sup>

Am Schalterpult wird dabei die Unheimlichkeit markant hochgeschraubt. Geradezu scheint es, als habe Freuds Essay *Das Unheimliche* den Weg gewiesen.<sup>101</sup> Ob Puppen, Doppelgänger, Verletzungen der Augen: Differenziert werden die Themen aufgegriffen und verweisen immer wieder auf die unheimliche Ambivalenz, auf deren Grund die unheimlich lauende Sterblichkeit liegt. Gerade am Variantenreichtum der Puppen wird dieses Spiel sichtbar, reichen diese doch vom Spielzeug, über das ausgestopfte Tier, zu menschlichen Marionetten und wecken so reichlich unheimliche Assoziationen. Mit Bildern, Farben, 3D-Effekten, Narrativ, Figuren, Musik und Stop-Motion-Animation wird so eine dichte filmische Unheimlichkeit aufgespannt, der man sich kaum entziehen mag. Gerade in der Androhung von Verletzungen der Augen und der Thematisierung von Einsamkeit werden letztlich Motive aufgegriffen, „die bei den meisten Menschen [an die] nie ganz erlöschende Kinderangst geknüpft“<sup>102</sup> sind. Die breite Puppenthematik ergänzt dieses Repertoire, wird aber v.a. bei Erwachsenen Wirkung entfalten. Was diese Unheimlichkeit denn weiter stärkt, ist die provozierte intellektuelle Unsicherheit, fehlen doch viele Erklärungen für die dargestellten Ereignisse. Zur intellektuellen Unsicherheit gehört denn auch der Interpretationsreichtum, der sich aus den verschiedenen Leerstellen – wozu auch Coralines Innenleben gehört – zählt. Wo Eindeutigkeit fehlt, kann die Unheimlichkeit erwachsen.

Diese enorme unheimliche Aufladung trägt dann dazu bei, dass *Coraline* als Horrorfilm wahrgenommen werden kann, kann gleichzeitig aber auch die Legitimation als Kinderfilm begründen, denn die Unheimlichkeit schafft eine Form der Doppeladressierung, eine mögliche Rezeption auf (mindestens) zwei Ebenen. Fusst die Unheimlichkeit doch oft auf intertextuellen Bezügen und den Leerstellen, die letztlich Verweise auf die Sterblichkeit sind, wirkt sie v.a. auf Erwachsene. Gerade die Puppenthematik, aber auch das Spiel mit der Sichtbarkeit sind Ansatzpunkte, die Unterschiede in der Rezeption von Kinder und Erwachsenen mitbegründen können.<sup>103</sup> So wie Erwachsene die Unheimlichkeit scheinbar anziehen, so pellt sie von Kindern ab, nicht zuletzt durch Coraline, die immun zu sein scheint gegen Unheimlichkeit und als Identifikationsfigur und Anker fungiert.<sup>104</sup> Wenn Coraline tapfer und selbstbewusst ist, scheint es keinen Grund zur Sorge zu geben und Zweifel an ihr oder dem Happy End sind ausgeschlossen. So schafft *Coraline* einen spannenden Spagat

---

<sup>100</sup> So erinnern bspw. die Hände der Other Mother an Freddy Krueger aus *Nightmare on Elm Street* oder die Other Mother in Coralines Flucht durch den Tunnel an Jack aus Stanley Kubricks *The Shining*.

<sup>101</sup> Darauf, dass Gaiman *Coraline* unter Kenntnis von Freud geschrieben habe, verweisen Gooding (2008, 391) und Buckley (2015, 65). Für Buckley ist dies denn eines der Hauptargumente, um die bisherigen Forschungen kritisch zu beäugen und in andere Richtungen zu ergänzen. Gooding beschreibt die Bezüge zu Freud gar als Argument, um die Doppeladressierung innerhalb des Romans zu stärken (2008, 394). Dies lässt sich mit den Ergebnissen der Filmanalyse nur bestärken.

<sup>102</sup> Freud 1947, 268.

<sup>103</sup> Auf diese Strategie des Kinderhorrorfilms verweist auch Lester: „[S]ome children's horror films operate principally on a subtler form of horror where what is most frightening or disgusting is what is not shown [...]“ (Lester 2016, 28)

<sup>104</sup> Vgl. Gooding 2008, 394.

zwischen Kinderzimmer und Horrorkino, trotz hohem Gruselpotenzial und einem wahrhaft bösen Monstrum.<sup>105</sup>

Der Horror spielt eine wichtige Rolle, gerade auch bei Kindern und Jugendlichen, hat er doch eine „sozialpsychologische ‚Aufgabe‘“<sup>106</sup>. Dazu gehört, dass diffusen Ängsten ein Gesicht verliehen wird, diese gebannt und so besiegt werden können. Dabei spielen auch Fragen nach Gut und Böse, das sogenannte ‚morality play‘, eine Rolle.<sup>107</sup> Seesslen erklärt: „[W]ie einst das Märchen fungiert nun das Horror-Genre als narrative Vorwegnahme von Ablösungsprozessen und ‚Subjektbildung‘. Horror gehört in der Mediengesellschaft zum Erwachsenwerden.“<sup>108</sup> Zwischen Knopfaugen, Küche und Spinnennetz werden also höchst komplexe Fragen von Individualität, freiem Willen und (verschlingender) Liebe verhandelt. Neben dieser Funktionalisierung darf aber auch festgehalten werden, dass Kinder sich an der Angstlust erfreuen, auch wenn dies, wie bei Erwachsenen, letztlich eine Frage des persönlichen Geschmacks ist. Die Freude an der Angstlust betont auch Gaiman: „The idea that yes, children really do kind of like to be scared in a safe context. It is a wonderful thing to be scared and to reach out and hold your mom’s hand.“<sup>109</sup> Erwachsene sollten Ängste und Unsicherheiten nicht pauschal auf Kinder übertragen, nicht aus einer Coraline eine Caroline machen, sondern sich auf das menschliche Gegenüber einlassen. Wie ein anderer User in der Diskussion um die Altersfreigabe von Coraline meint: „Kinder sind auch (nur) Menschen.“<sup>110</sup> Daneben löst Coraline nicht nur Angst aus, sondern präsentiert eine Heldin, die sich mutig allem entgegenstellt, was ihr in fantastischer und realer Welt entgegengeworfen wird. Diese Freude an der Angstlust verdeutlicht schliesslich auch Coraline selbst, wenn sie selbst zum Schlüssel zur befremdlichen Other World greift – das Abenteuer wartet!

## Quellenverzeichnis

### Primärmaterial

Coraline. UK 2009, Henry Selick (DVD: Universal Pictures).  
Gaiman, Neil: Coraline. London: Bloomsbury, 2012 (2002).

### Sekundärliteratur

Buckley, Chloé Germaine: Psychoanalysis, ‘Gothic’ Children’s Literature, and the Canonization of *Coraline*. In: Children’s Literature Association Quarterly, Volume 40, Nr. 1, 2015, 58–79.  
Brittnacher, Hans Richard: Affekte. In: Brittnacher, Hans-Richard/May, Markus (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: Metzler 2013, 514–521.

<sup>105</sup> Das böse Monstrum, dass nicht rehabilitiert und oder befreundet werden muss, hebt *Coraline* von vergleichbaren Filmen deutlich ab (vgl. Werner 2017).

<sup>106</sup> Seesslen 2013, 522.

<sup>107</sup> Siehe auch Twele 2012.

<sup>108</sup> Seesslen 2013, 522.

<sup>109</sup> Neil Gaiman im Interview mit *Empire Magazine* 2009, 1:35–1:57. Im Interview verweist Gaiman auch auf kulturelle Unterschiede, so erlebe er in Amerika mehr Vorbehalte gegenüber grusliger Stoffe für Kinder, als in England. Auch Gooding (2008 390–391) und McCort (2016, 131–132) berichten, wie Gaiman moderierend in diesen Diskurs eingreift und bestärkt, Kinder rezipierten die Geschichte (unabhängig vom Medium) als Abenteuer und Erwachsene als Horrorgeschichte.

<sup>110</sup> Moviepilot 2017.



- Brittnacher, Hans Richard: Bilder, die unter die Haut gehen. Zur Inszenierung von Schock und Schrecken im Horrorfilm. In: Koebner, Thomas/Meder, Thomas (Hg.): Bildtheorie und Film. München: Edition Text und Kritik 2006, 526–543.
- Cherry, Brigid: Horror. London: Routledge, 2009.
- Coats, Karen: Between Horror, Humour, And Hope: Neil Gaiman and the Psychic Work of the Gothic. In: Jackson, Anna/McGillis, Roderick (Hg.): The Gothic in Children's Literature. Haunting the Borders. New York: Routledge 2008, 77–92.
- Fooker, Insa: Mehr als ein Ding. Vom seelischen Mehrwert der Puppen. In: Fooker, Insa/Mikota, Jana: Puppen – Menschenbegleiter in Kinderwelten und imaginären Räumen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2014, 43–54.
- Freud, Sigmund: Das Unheimliche. In: Werke aus den Jahren 1917–1920. London: Imago 1947 (Gesammelte Werke, 12), 229–268.
- Gast, Lilli: Das Unheimliche der Ambivalenz. In: Forum Psychoanal (2011) 27, 349–358.
- Gooding, Richard: „Something Very Old and Very Slow”: *Coraline*, Uncanniness, and Narrative. In: Children's Literature Association Quarterly, Volume 33, Nr. 4, 2008, 390–407.
- Grimm, Sieglinde: Erwachsenwerden zwischen Horror und Phantasie. Henry Selicks Kinderfilm *Coraline*. Mit einem didaktischen Vorschlag. In: Exner, Christian/Kümmerling-Meibauer, Bettina (Hg.): Von wilden Kerlen und wilden Hühnern. Marburg: Schüren Verlag 2012, 270–291.
- Jockenhövel, Jesko: Der digitale 3D-Film. Narration, Stereoskopie, Filmstil. Wiesbaden: Springer Verlag 2014, 121–143.
- Keeling, Kara K. und Scott Pollard: The Key Is in the Mouth: Food and Orality in *Coraline*. In: Children's Literature 40, Hollins University, 2012, 1–27.
- King, Stephen: Danse Macabre. London: Hodder & Stoughton, 2012(1981).
- Lester, Catherine: The Children's Horror Film: Characterizing an 'Impossible' Subgenre. In: The Velvet Light Trap. 78 (2016), 22–37.
- Mattenklott, Gundel: Heimlich-Unheimliche Puppe: Ein Kapitel zur Beseelung der Dinge. In: Fooker, Insa/Mikota, Jana (Hg.): Puppen – Menschenbegleiter in Kinderwelten und imaginären Räumen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2014, 29–42.
- McCort, Jessica R.: Introduction. Why Horror? (Or, The Importance of Being Frightened). In: Jessica R. McCort (Hg.): Reading in the Dark. Horror in Children's Literature and Culture. Jackson: University Press of Mississippi, 2016a, 3–36.
- McCort, Jessica R.: „In the Darkest Zones”. The Allure of Horror in Contemporary Revisionist Fairy-Tale Novels for Children. In: Jessica R. McCort (Hg.): Reading in the Dark. Horror in Children's Literature and Culture. Jackson: University Press of Mississippi, 2016b, 121–146.
- Seesslen, Georg: Horror. In: Brittnacher, Hans-Richard/May, Markus (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart/Weimar: Metzler 2013, 522–529.
- Stillhard, Felicitas: „Soon You'll See Things our Way”. Das Unheimliche in Henry Selicks *Coraline*. In: Ingrid Tomkowiak und Christine Lötscher (Hg.): Stofflichkeiten. Aspekte der Materialität in populären Literaturen und Medien. Zürich: Universität Zürich – ISEK – Populäre Kulturen 2015, 121–131.
- Tröhler, Margrit: Einleitung. In: Philipp Brunner, Jörg Schweinitz und Margrit Tröhler (Hg.): Filmische Atmosphären. Marburg: Schüren, 2012, 11–21.
- Twele, Holger: Horrorfilme für Kinder? In: Exner, Christian/Kümmerling-Meibauer, Bettina (Hg.): Von wilden Kerlen und wilden Hühnern. Marburg: Schüren 2012, 246–269.

- Van Elferen, Isabella: Spectral Liturgy. Transgression, Ritual and Music in Gothic. In: Edwards, Justin D. und Agnieszka Soltysik Monnet: The Gothic in Contemporary Literature and Popular Culture. Pop Goth. New York: Routledge, 2012, 135–147.
- Werner, Tamara: „There’s nothing wrong with being scared, as long as it doesn’t change who you are.“ Monströse Bedeutungsgewebe in kinderfreundlichen Animationsfilmen. In: kids+media 1/2013, 64–89. <http://www.kids-media.uzh.ch/1-2013.html>.
- Werner, Tamara: „We Want to Make Movies that Matter.“ Laikas zauberhafte Puppenspiele zwischen Erzähl- und Handwerkskunst. In: Interjuli 2/2017 (im Druck).
- Zone, Ray: 3-D Revolution. The History of Modern Stereoscopic Cinema. Lexington: University Press of Kentucky 2012, 317–324.

### Internetquellen

- DP/30: Coraline Writer/Director Henry Selick, DP/30: The Oral History of Hollywood, 02.05.2012 ([https://www.youtube.com/watch?v=aW\\_AU4kqFb0](https://www.youtube.com/watch?v=aW_AU4kqFb0), abgerufen: 13.06.2017).
- Empire Magazine: Neil Gaiman on Coraline | Empire Magazine, 10.09.2009 (<https://www.youtube.com/watch?v=gviEbYj8sZU>, abgerufen: 13.06.2017).
- FSK: Alterseinstufungen und FSK-Kennzeichen. FSK – Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (<https://www.spio-fsk.de/?seitid=508&tid=72>, abgerufen: 13.06.2017).
- MakingOf: Henry Selick discusses ‘Coraline’, 02.05.2011 (<https://www.youtube.com/watch?v=tMzmQ7BoFKk>, abgerufen: 13.06.2017).
- Moviefilot: Coraline (<http://www.moviefilot.de/movies/coraline-2>, abgerufen: 13.06.2017).

### Abbildungsverzeichnis

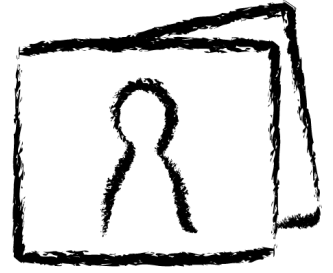
- Abb. 1 bis 6: Mit der ersten Szene des Filmes und den dargestellten Torturen einer Puppe wird der Ton des Filmes gesetzt (Coraline 2009: 0:00:50, 0:00:56, 0:01:14, 0:01:18, 0:01:52, 0:02:19).
- Abb. 7: Coraline als bunter Fixpunkt in einer grauen Welt (Coraline 2009: 0:30:32).
- Abb. 8: Omen und Spuren des Todes warnen Coraline vor der drohenden Gefahr (Coraline 2009: 0:28:22).
- Abb. 9 und 10: Coralines graue Alltagswelt vs. neues, warmes Heim in der Other World (Coraline 2009: 0:14:12, 0:18:35).
- Abb. 11: Coraline und die mysteriöse Puppe Little Me (Coraline 2009: 0:14:27).
- Abb. 12: Other Wybie zwischen Puppe und Mensch, zwischen Objekt und Subjekt (Coraline 2009: 1:00:36).
- Abb. 13: Die normierenden Knopfaugen, die aus einem Subjekt ein Objekt formen (Coraline 2009: 0:51:49).
- Abb. 14: Genüsslich beisst die Other Mother mit perfekten weissen Zähnen in einen Käfer (Coraline 2009: 0:57:35).
- Abb. 15: Die abgelehnte Other Mother wird immer monströser und beharrt auf ihrem Wunsch, Coraline zu assimilieren (Coraline 2009: 1:24:08).
- Abb. 16: Die mutige Coraline bietet der Other Mother auf deren Terrain Paroli (Coraline 2009: 0:57:57).
- Abb. 17: Coraline polstert sich Kissen zurecht, um mit der Einsamkeit fertig zu werden (Coraline 2009: 1:06:22).

## Zusammenfassung

Coraline Jones ist die Protagonistin des 3D-Stop-Motion-Films *Coraline* (2009, FSK 6), einer Adaption von Neil Gaimans gleichnamigem Fantasyroman (2002). Henry Selick, u.a. bekannt durch seine Regiearbeit bei *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* (1993), transformierte Coralines Geschichte für die Leinwand, wobei ein Film entstand, der zwischen Märchen-Abenteuer und Gruselfilm, zwischen Kinderzimmer und Horrorkino oszilliert.

Coraline ist gerade mit ihren Eltern in ein neues altes Haus, den Pink Palace, umgezogen. Da die Eltern von der Arbeit völlig eingenommen sind, ist Coraline auf sich gestellt, wenn sie versuchen will, ihre Langeweile abzuwenden. Da entdeckt sie eine kleine Tür, die in eine Parallelwelt führt, in der alles perfekt zu sein scheint, wären da nicht die seltsamen Knopfaugen der Other Mother. Ist diese erst herzlich und umsorgend, zeigt sie immer mehr ihre besitzergreifende Seite, möchte Coraline mit Knopfaugen versehen und zu ihrem Püppchen machen. Vehement lehnt Coraline ab, womit eine gruselige, actionreiche Achterbahnfahrt beginnt, während der Coraline nicht nur sich selbst, sondern auch ihre Eltern retten muss.

Im Beitrag wird ergründet, welche Elemente zu dieser unheimlichen Hybridität beitragen. Dabei wird erläutert, wie durch den Einsatz von visuellen Clues, unterschiedlichen Farbspektren, 3D-Effekten, Stop-Motion und Musik eine unheimliche Grundstimmung aufgespannt wird, die sich durch mannigfache Bedeutungshorizonte und Uneindeutigkeiten der dominanten Motive und Figuren zum Horror potenzieren kann.



# Empathy and Materiality in Pixar's *Inside Out*

By Macarena García González

*Inside Out* was praised as a thrilling return of the reputed Pixar Studio in 2015 after a year in which they did not release any film. The story takes place mostly in the head of 11-year-old Riley who has just moved with her parents from Minnesota to San Francisco. What happens to her on the outside is pretty standard: a dinner-table argument with Mom and Dad, a rough day at school, a disappointing hockey tryout. But anyone who has been or known a child Riley's age will understand that such mundane happenings can trigger a major interior drama. Most of the movie, as said, takes place in her mind where her feelings—five major core feelings that would structure everyone's lives: Joy, Sadness, Anger, Disgust, and Fear—struggle to cope with the new events in her life. Apart from moving to a different city, missing her friends, and her pastimes (hockey), Riley has entered the preteen years, those that entail the loss of childhood. The film approaches this crucial moment in a child's life, by building up a parallel world inhabited by feelings and numerous animated objects that feel and remember.

*Inside out* is a movie about emotions and about the relationship between memory and emotion, a topical matter that filmmakers approached consulting with neuroscientists and psychologists. In this article, I explore how the film encourages a "feeling with" the characters. In the last decade, empathy and narrative have sketched an interdisciplinary field of research in which aesthetics borrow perspectives from cognitive psychology and philosophy of mind.<sup>1</sup> In this article, I analyze the narrative production of empathy inspired by that post-hermeneutic (or non-hermeneutic) turn in literary and media studies that follows Hans Ulrich Gumbrecht's proposal to liberate these disciplines from their quest for meaning to acknowledge and explore the affective dimensions of texts and the readers/viewers encounters with them.<sup>2</sup> Gumbrecht calls for reading the *Stimmung*, the mood or atmosphere present in a work.<sup>3</sup> Here, I look at how empathy is represented and elicited in the film by paying special attention to some 'material' features of the film: the ways objects are anthropomorphized, the rhythm of interventions and, very importantly, the texture and tangibility of animated objects and characters.

## Empathy and narrative

In the groundbreaking book *Empathy and the novel*, Suzanne Keen explores the complex relationship between narrative fiction, empathy, and altruism arguing that the novel-reading experience involves

<sup>1</sup> Harrison 2008, 256.

<sup>2</sup> Gumbrecht 2004, 1–2.

<sup>3</sup> Gumbrecht 2008.

“the sharing of feeling and perspective-taking induced by reading, viewing, hearing or imagining narratives of another’s situation and condition”<sup>4</sup>. Keen concluded that it couldn’t be demonstrated that reading makes us more altruistic, yet fiction prepares us to understand others. Since her book was published, in 2007, the relationships between narrative fiction, emotions, and empathy have received increased attention in the humanities research generally supporting the claim that ‘quality’ fiction leads to an improvement of ‘theory of mind’, that human capacity to comprehend that other people hold beliefs and desires that may differ from one’s own.<sup>5</sup>

The advances from literary theory have revolved mostly around the importance of perspective taking as a mean to create intimacy and trust with the characters. A question that stands out in the current debate is if first person narratives are less conducive to empathy responses than third-person internally focalized narratives.<sup>6</sup> The studies on narrative focalization have been also applied to audiovisual narratives with attention at how perspective may be evoked even if internal focalization is quite rare in these cases: the internal perspective of characters, their thoughts and feelings, are not easily rendered in films. Third person focalized narratives appear to be the main textual strategy of films to promote viewer engagement and identification.<sup>7</sup>

Another perspective on how focalization may foster empathic responses postulates that it is the gap between perspectives the one that trains the mind to understand other minds. Two psychologists, David Kidd and Emanuele Castano, published a commented paper in *Science* providing experimental evidence that people who read quality literary fiction—books that received the National Award—in comparison to nonfiction or Amazon bestsellers performed better on tasks on theory of mind. Castano and Kidd explain the division between the literary and the popular texts following Mikhail Bakhtin’s concept of literary fiction in its emphasis on polyphonic voices: literary texts would not have that single authorial perspective that would be common in popular fiction. This study is one of a number of approaches arguing that the reading of quality fiction makes us better in the capacity of understanding other world visions by training the reader to fill in the gaps of the narration.<sup>8</sup>

I shift here the focus from focalization to the materiality of the film to propose that not only identification plays an important part in eliciting empathic responses, but also material aspects such as tangibility, rhythm, and anthropomorphization, which may awake emotional and physical references for the viewer. I propose to look at the material evocations in the film as means that build up an atmosphere in which complexity needs to be acknowledged and subjectivities are presented as highly interdependent. This analysis takes the form of an open-ended exploration, which could be complemented with further research on viewer responses.

Hans Ulrich Gumbrecht post-hermeneutic approach claims that we need to inquire into the “production of presence” of aesthetic texts. By this he refers to the spatial relationship to the world and its objects, the tangibility or evocation of tangibility in artistic production that has an impact on our senses and our bodies.<sup>9</sup> This may be related to what Jennifer Barker calls a “textural film analysis”, an attention to the tactile surfaces and textures involved in the film experience that might illuminate

---

<sup>4</sup> Keen 2015, 155.

<sup>5</sup> Keen 2007; Kidd & Castano 2013; Nikolajeva 2016; Vermeule 2011, 142.

<sup>6</sup> van Lissa, Caracciolo, van Duuren, & van Leuven 2016, 43.

<sup>7</sup> Bálint & Kovács 2016, 192.

<sup>8</sup> Kidd & Castano 2013, 1.

<sup>9</sup> Gumbrecht 2004, xiii.



complexities and significance that are overlooked when focusing on visual or narrative aspects.<sup>10</sup> This perspective illuminates this analysis in which the question of focalization and character identification is left aside to inquire into a material production of empathy in *Inside Out*.

## Crossover animation

*Inside Out* is an animated film addressed to children that was very well received by the media, ranking 98% in the review website Rotten Tomatoes. This film, as most of Pixar's, not only evidences that obsolete division between popular films and those praised by critics but also complicates the divide between child and adult audiences. With the release of their first major blockbuster *Toy Story* in 1995, Pixar triggered a craze for animation that differed from previous films on the technical realm—*Toy Story* was the first completely computer-animated feature film. In their book *Animating Difference* Richard King, Carmen Lugo-Lugo and Mary Bloodsworth-Lugo note how in the last years animation has changed enormously both from technological and narrative perspectives: "Full of fantastic computer-generated images and special effects, the characters in these films depart from the simpler, two-dimensional designs in earlier (mostly Disney) films and provide viewers with more sophisticated, three-dimensional, emotion-displaying characters"<sup>11</sup>. Since *Toy Story*, Pixar has positioned itself as the maker of thoughtful and thought-provoking films that target adults too<sup>12</sup>. The films released by Pixar, and other well reputed animation studios such as Dreamworks, are watched by audiences of all ages—in non-English speaking countries they are frequently showcased in original language for those who are able to follow subtitles. The film reviews in mainstream media also speak of the gained position of the genre. *Inside Out* was celebrated in the New York Times with the promise that "youngest viewers will have a blast, while those older than Riley are likely to find themselves in tears"<sup>13</sup>. This phrase is informed by the view that even if adults and children will watch the same film, their experiences of it will be modeled by their age.

## Joy and Sadness

The film has been praised as being quite accurate to developments and discoveries of cognitive, developmental and clinical psychology. *Inside Out* shows how five universal emotions—personified as the characters Anger, Disgust, Fear, Sadness and Joy—grapple for control of the mind of 11-year-old Riley during the tumult of a move from Minnesota to San Francisco. The psychologists consulted by Pixar, Paul Ekman and Dacher Keltner, leading scientists in the study of emotions, explain that in the film: "Riley's personality is principally defined by Joy, and this is fitting with what we know scientifically. Studies find that our identities are defined by specific emotions, which shape how we perceive the world, how we express ourselves, and the responses we evoke in others"<sup>14</sup>. Joy is the

<sup>10</sup> Barker 2009, 25.

<sup>11</sup> King, Lugo-Lugo, & Bloodsworth-Lugo 2010, 34.

<sup>12</sup> Arnold 2016, 237; Booker 2010, 50; Mínguez-López 2012, 89.

<sup>13</sup> Scott 2015.

<sup>14</sup> Keltner & Ekman 2015, 10.

boss in Riley's mind and takes control of the board that mandates Riley's actions (see figure 1). At her side, we find the other four emotions that eventually press a button, pull a switch, or take over the board leading Riley to lose control: Anger, a bright red inverted trapezoid, male; Disgust, a green mean girl with big eyelashes; Sadness, blue, slow-moving, dressed as in winter and wearing glasses, female; and Fear, purple, very slim with just one hair, male.

Male characters, such as the father and the hockey mate she meets at the end, have all five emotions characterized as male figures — Riley's mother, on the contrary, has them all presented as female and ruled by Sadness. Yet Riley, the protagonist and focalizing character of the movie, has some portrayed as female and others as male, voiced by well-known actors. This is not exactly surprising as non-human characters tend to be portrayed as male by default.<sup>15</sup> This may also be explained by how male perspectives have been so culturally dominant that we could assume that girls have them nevertheless acquired, while boys would be mainly exposed to male subjectivities.<sup>16</sup>



Figure 1: Joy is summer, while Sadness is Winter. Joy has an aura.

The film shows a quite accurate depiction of how memory works, specially the conversion of short memory — that is kept in the headquarters of Riley's mind — into long-term memory. The events of the day are shipped to endless rows of shelves where mind workers organize the archive and are prepared to send back those memories that are recalled later. Only when they arrive back to the headquarters, Riley may access them with her conscious mind and remember. Moreover, the most important events in her life are the core memories that power the so-called Personality Islands — Goofball Island (all things considered to be goofy), Friendship Island, Hockey Island (Riley's favorite sport), Honesty Island (Riley's inclination towards truth and integrity) and Family Island (this last one is the center of all). Memories are so powerful and profound that they shape personality. The movie goes about the difficulties Riley faces to maintain her personality as a joyful girl after her family moves to San Francisco. The father struggles to settle down a business in the new city, they live in an old house, she misses her friends and bursts into tears when introducing herself to the new school class. Riley has trouble keeping Sadness at bay and her mother puts additional pressure when she asks her to "keep smiling" for her dad.

<sup>15</sup> Birthisel 2014, 336–37.

<sup>16</sup> Cf. Edwards 2013; Mulvey 1989.

The interactions between Riley, her parents, and the environment take only a small part of the movie. The real action takes place inside her mind, where these five characters embodying emotions fight for manipulating that board that allows them to stir with anger, fear, disgust, or sadness the girl's acts and reactions. Joy—who used to be commander-in-chief—does her best to cheer Riley and all others up but fails continuously. Very soon the movie is taken by this opposition between Joy and Sadness: while the first struggles to bring Riley to be enthusiastic about her new life, the latter messes up things in the headquarters by shifting joyful memories into sad ones and intervening in moments like that first day at school when Riley cries in front of her new class.

Spectators are led to root for Joy. She is the protagonist of the mind's headquarters and was the first emotion appearing in Riley's. There are, therefore, some plot cues that present her as the favorite and main protagonist, yet I am interested here in how this operates in the visual and material depiction: she moves gracefully around, she is the only character that has an aura (she casts a yellow light around her), wears a summer dress and runs bare foot, she is pale/white skin, with a modern haircut, and is the tallest of all five emotion characters. All others are rather weird figures easily associated with a particular color: blue (Sadness), red (Anger), purple (Fear), red (Disgust). Joy is also the most anthropomorphized figure. Disgust may be the girliest, with those long and wide eyelashes and a lot of lipstick, but Joy looks feminine and easy-going, natural.

As the film advances, the spectator is invited to feel with Sadness. I want to make here the point of the importance of this move to “feeling with”—even if the perspective remains that of Joy, we are invited to open up to the other world vision of Sadness. I see this move as enabled by those material evocations.

Joy embodies what we culturally value while Sadness what we do not. As mentioned before, Joy wears a light summer green dress with flowers, while Sadness wears a white turtleneck sweater and is depicted as a short, fat girl with an emo haircut who wears glasses. Joy is summer and Sadness is winter. She does not embody the romantic white winter, but rather those dark rainy days. In the first minutes of the movie, we are told that she likes rain—though not evoking a singing in the rain kind of moment, but rather one in which the water gets inside of the rubber boots. Who may like that? Or, to ground this question in relation to significant cultural texts: where do we find images that celebrate that feeling of the water getting into our rain boots? No singing under umbrellas, says Sadness, but rather what may come, nevertheless, with that moment: getting your feet wet.

Joy: Rain. Rain is my favorite too! We can stomp around the puddles, you know? There's cool umbrellas, lightning storms.

Sadness: More like when the rain runs down our back, and makes our shoe soggy. And we get all cold, shivery and everything just starts feeling droopy.

*[Sadness falls onto her face crying]*

Joy: Oh. Hey, hey, hey. Easy. Why are you crying? It's...it's like really the opposite of what we're going for here.

Sadness: Crying helps me slow down and obsess over the weight of life's problems. (14:30–15:12)

We may have all experienced those soggy shoes and most probably relate them to a rather uncomfortable experience. A better image for sadness and rain may have been one of rainy days that make people stay inside and drink hot chocolate or, rather, if we think about wet shoes, that moment in which you finally manage to take them off and warm your feet by a fire.

In the opposition between Joy and Sadness, all emotion characters take Joy's side and we could argue that the spectator is also led to do so. But soon Sadness and Joy are lost together in the long-memory storage of Riley's struggling to come back to the headquarters. In this struggle, Sadness plays a key role. While Joy's energetic and upbeat response to difficulties leads the mission, it is Sadness' attention and slowness that opens up the path. Interestingly, Sadness is the character that incarnates knowledgeability: she is the one that is able to read and has read tons of manuals about how memory works. Yet this information is not what helps them out, but rather her internal rhythm that allows her to feel with others, to connect with failures, and to realize that things do not always function the way we expect. Sadness is the one able to understand complexity and how it needs a new tempo. Joy, in opposition, is so set up for success that she appears to be unable to spend time in considerations. We could say that Joy is moved by action while Sadness is into sensory-aesthetic perceptions, into that "tangible, immediate impact on human bodies and their senses"<sup>17</sup>. Joy talks about the rain in relation to what we can *do* when it rains, while Sadness recalls how *do* our bodies *feel* and, even more specific, about that moment in which the water touches our skin.

## Against abstraction

Also lost in the aisles of the long-memory storage, is Bing-Bong, a sweet pink creature that mixes up elements of an elephant, a dolphin, and a cat. His body is made of that sticky sweet cotton candy which wakes up memories of childhood and amusement park snacks. Bing-Bong tells us that he used to be Riley's imaginary friend, but that she has forgotten him now. At the very beginning of the movie, in a quick sequence that shows how Riley grew up, we could see him drawn, on a wall of the family home (see figure 2).



Figure 2: Riley draws her imaginary friend on the wall.

The girl is portrayed as a toddler, two or three years old, yet she has impressive drawing skills and is able to portray him with great detail. Bing-bong is imaginary but he has been drawn gaining material existence. Later, when depicted wondering around Riley's mind, his appearance has gained in

<sup>17</sup> Gumbrecht 2004, xiii.

complexity from that first sketch. He has a very tangible material body. Bing Bong is actually the only character allowed to inhabit that Long Term Memory Storage, the place where Riley's past is archived in aisles with shelves of crystal balls to which only mind workers have access. Sadness and Joy are thrown to the Long Term Memory storage after quarreling for a memory ball. The quest of the movie is to get them back to the headquarters where they can control Riley's acts. Bing Bong meets them there and promises to guide them back: he proposes to get into a shortcut tunnel that would take them to a train station where they can catch a train back to the headquarters. At the entrance, we can read a "Danger" sign. Sadness adverts Joy not to get in, but she does not have time for considerations, action and movement guide her. Sadness has no other option but to follow them. Once inside, their bodies begin to change. They have gotten into the tunnel for Abstract Thought, Sadness tells us, and they have to go through four phases: first, they are modified by "non objective fragmentation" — changed into crude animated shapes recalling cubist depictions—, then "to deconstruction" —they fall apart—, two-dimensional (2D), and, finally, to non figurative images (see figure 3).



Figure 3: Bing Bong in the tunnel for Abstract Thought in the first phase of disembodiment.

This scene has no obvious relation with the rest of the movie; it is rather a "supplementary event"<sup>18</sup> of the plot with no causal relationship with the overall argument. As soon as they get out of the tunnel, their bodies are again 'concrete', and they can continue chasing that train that would take them back. The scene operates rather as playful reference to the craft of animation and appears to be key in the material evocations of the movie. Losing their shapes, their bodies, their figurativeness, is life threatening. Abstract thought is dangerous because it may erase who we are, complex and embodied beings, it strips us of our "deepness" —as Bing Bong cries. The three characters fear to become just a color or a form and achieve to get out of the tunnel by dragging their highly abstract and disembodied bodies out of there. Then they realize that the tunnel was really "dangerous". Abstract thought appears, therefore, to be useless to recount the complexity of a life, even if imaginary. Cognition is to be textured, material.

Once the three characters are able to regain control over their bodies, they start a journey through the Imagination Land, a theme park inside Riley's mind. There they find the so-called French Fries forest, the Lava Pits, and the House of Cards, among others, all places that are what their names tell.

<sup>18</sup> Porter Abbott 2008, 20–22.



Bing Bong calls himself the mayor of this place and brings the two girls to the Trophy Town where everyone is a winner: he kicks a soccer ball into a giant soccer net and mind workers come running to him with lots of medals and trophies to award him. Joy gets one as well—even if she has done nothing—, but Sadness—whose aptitudes are not recognized—gets only a blue ribbon, a “Participation Award”. Again, the cultural value of joy and lightness is reproduced, and the contributions of Sadness are mocked.

Part of Imagination Land is getting demolished when the three characters walk by. The Graham Cracker Castle has practically disappeared, and a wrecking ball hits Princess Dream World in front of their eyes. Bing Bong witnesses how the mind workers discard his beloved cart/rocket ship: a bulldozer throws it into the deepness of what is to be forgotten. The imaginary friend cannot cope with this. He comes to realize that if it has been thrown down there it signifies that Riley can do without it and, therefore, without *him*. He is demoralized and sits down by the cliff. Joy comes quickly to the fore and with her cheerful voice promises him that they will “fix it”. As he does not react, she starts tickling him, making funny faces, and finally proposes to play a game that would make him run to the train station. They are in a hurry and cannot lose time moaning. But he completely ignores her. Then Sadness approaches. She is slow, she does not say much, but she is able to speak out Bing Bong’s feelings: “They took something that you loved. It is gone. Forever” (see figure 4). She sits by his side. She is not pressed by the time. Bing Bong then reacts and starts remembering and sharing all the great adventures he had with Riley using that rocket. And then he bursts into tears.



Figure 4. Sadness comforts Bing Bong, whose body is made of sweet cotton candy. Threads are animated.

This is the second scene in which Bing Bong cries. This imaginary friend cries nothing but candy, candies that fall hard on the floor and rebound. They cannot be ignored or washed away: they bring into full presence the sweet pleasures of childhood. The camera zooms in, and we may feel like touching his cotton candy skin in which every thread seems to be animated. His visual depiction is complex and this complexity brings him into presence: a checkered jacket with different shades of grey, woolen-stripped pants, a tiny little hat, a purple silk bow tie with pink dots, a six-colored flower on the jacket. As discussions on internet forums reveal, making a Bing Bong costume for Halloween is very challenging because of all these details.

The viewers are invited to feel with Bing Bong (see figure 5). The pace of the movie still follows what we identify as contemporary Hollywood animation<sup>19</sup>, it just slows down a bit as Sadness does not have that hectic rhythm of Joy. Yet the material evocations bring into the movie a whole set of meanings and suggestions that indicate other directions than that of Joy, the enthusiastic and easy-going leader that will always walk forward. The visual depiction of the imaginary friend is complex and textured in opposition to the much simpler lines used for the emotion characters and even for the human characters.



Figure 5. Fans of Bing Bong have created all sorts of alternative 'merchandising'.

This scene has been preceded by numerous material evocations that relate Bing Bong's loss with the vanishing world of childhood to which both adult and young viewers would relate. What the three characters witness is the destruction of a child's creative imagination, the mind's movements in the passage to adolescence. A teddy bear is removed from a pedestal and its head is tore apart, the castle made of crackers has been demolished, the so-called Princess Dream World disappears and only glitter remains in the air. The computer-animated images are very dense and provide a lot of information in each pixel what speaks of that underlying narrative of the movie that argues against simplicity, against missing and reducing that complex world of emotions that guide action. Abstractions are threatening simplifications. Joy is too simple, too straightforward, to be able to succeed in a world of interdependent subjectivities. By this point of the movie, a 'feeling with' Sadness and Bing Bong is elicited. The world is still depicted as Joy would, but the material presence of Sadness and Bing Bong are not to be overlooked anymore. Joy's light summer dress cannot just disdain the presence of that woolen turtleneck pullover Sadness is wearing.

After having witnessed the destruction of the imaginary and material (toys) of childhood, we are confronted with this character that cries candy tears. Sadness does not try to make them stop, but rather reaffirms the reason for them: "They took something that you loved. It is gone. Forever". Again, materiality plays a main role here: they have taken *something* he loved. Sadness' words call to attention on how everything and everybody is interrelated and interdependent and how we feel also for things, and for imaginary friends, and for feelings themselves. "I'm ok now", says Bing Bong after some crying. He has been comforted precisely because Sadness was not cheering him up, because she had no agenda, she was just sitting by his side. Bing Bong stands up and indicates the way

<sup>19</sup> Beckman 2016, 125.

to the train station. He still sobs a bit. His voice is sad. Bing Bong has become a very endearing character and his death in a later scene has been compared to Bambi's mother's death, a reference of a heart breaking moment<sup>20</sup>. Later, they do find this magical cart/rocket again but he jumps off and falls into the abyss of memory dump. He sacrifices himself in order to save Joy and, ultimately, Riley. Once in the nothingness he says goodbye to Joy and fades out. This sequence was to be much longer, but the producers decided to shorten it because it was too sad. When this happens, Joy has already understood the importance of Sadness: every time Riley has been sad and cried, someone has come to comfort her. Joy understands, therefore, how being sad connects us with others and reveals our deep interdependence. We need to experience all our emotions even if painful at times. *Inside Out* is a movie about the emotional challenges posed by the end of childhood and the passage to adolescence, from being highly dependent on the parents and nuclear family, to that illusionary autonomy of the adolescent. Psychologists have long described adolescents as cognitive egocentrics<sup>21</sup>; in this story, neglecting emotions would lead the preadolescent to act as the center of a world. As Riley has not been able to communicate how much she misses her friends and past life in Minnesota, she has not gotten any help. Moreover, she feels pressed by her parents to keep up with a high spirit. The neglecting of sadness takes Riley to leave San Francisco on a night bus to Minnesota. She does not tell her parents, who are desperate trying to find out where she is. But just when the bus is leaving town, Joy and Sadness return to the headquarters and the first persuades the second to take over the controls. Sadness' maneuvers are very different from the impulsive moves of her four colleagues. She just touches calmly the board, which by then has stop functioning. She puts both hands over the place where a light bulb—which symbolizes the crazy idea of leaving—is stuck. All other emotions are impatient, but Sadness has patience and another tempo. She closes her eyes, breathes and removes that bulb. They all celebrate: Riley stands up from her seat in the back of the bus and calls the driver to stop. She walks back home. Sadness is still in charge and moves quietly around, very quietly. Sadness and Joy collaborate but no words are said: it is all about how to touch that board full of colorful buttons. Joy brings some memories that they send to Riley: they were all happy memories of her childhood in Minnesota that now make her sad as both—childhood and Minnesota—have been left behind. It is only after they are 'mindcasted' that Riley begins to cry. The parents do not know how to react. Again, words are spared for a while. And, then, Riley says she misses Minnesota, she wants to go back. They miss it too. The mother and the father tell her things they also miss. They are, finally, able to 'feel with' Riley. They do not attempt to picture a colorful future in San Francisco, to cheer her up. Instead, they allow her and themselves the mourning and embrace her.

The movie does not give us a happy ending neither: in the last scene we see Riley finally playing hockey with a local team, but, at the same time we witness the change in her mind's headquarters where the emotions receive a new board that includes the puberty button. Riley has officially entered adolescence. Things, therefore, will not be easier now, but easy does not appear to be the goal. A narrative closure for this movie would be that life is about dealing with complexity, with interdependent emotions from highly interdependent people.

<sup>20</sup> <http://www.mtv.com/news/2367998/inside-out-bing-bong-death-scene/>, retrieved: 03.17.2017.

<sup>21</sup> Elkind 1967.

## Works Cited

### Primary Sources

Inside Out. USA 2015, Pete Docter (DVD, Pixar, 2015).

### References

- Arnold, Gordon B: Animation and the American Imagination: A Brief History. Santa Barbara: ABC-CLIO 2016.
- Bálint, Katalin, & Kovács, András: Focalization, Attachment, and Film Viewers' Responses to Film Characters. In: Carrie Lynn, D. Reinhard, Christopher J. Olson (Eds): Making Sense of Cinema: Empirical Studies Into Film Spectators and Spectatorship. London: Bloomsbury Publishing 2016, 187–210.
- Barker, Jennifer: The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience. Berkeley: University of California Press 2009.
- Beckman, Karen: The Tortoise, the Hare, and the Constitutive Outsiders: Reframing Fast and Slow Cinemas. In: Cinema Journal/55 (2016), 125–130.
- Birthisel, Jessica: How Body, Heterosexuality and Patriarchal Entanglements Mark Non-Human Characters as Male in CGI-Animated Children's Films. In: Journal of Children and Media/8 (2015), 336–352.
- Booker, Keith: Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films. Santa Barbara: ABC-CLIO 2009.
- Edwards, Tim: Lone Wolves. Masculinity, cinema, and the man alone In: C. Carter, L. Steiner & L. McLaughlin (Eds.), The Routledge Companion to Media & Gender. New York: Taylor & Francis 2010, 42–50.
- Elkind, David: Egocentrism in adolescence. In: Child development/4 (1967), 1025–1034.
- Gumbrecht, Hans Ulrich. Production of Presence: What Meaning Cannot Convey. Palo Alto: Stanford University Press 2004.
- Gumbrecht, Hans Ulrich: Reading for the Stimmung? About the Ontology of Literature Today. In: boundary 2/35 (2008), 213–221.
- Harrison, Mary-Catherine: The Paradox of Fiction and the Ethics of Empathy: Reconceiving Dickens's Realism. In: Narrative/16 (2004), 256–278.
- Keen, Suzanne: Empathy and the Novel. Oxford: Oxford University Press 2004.
- Keen, Suzanne. Narrative Form: Revised and Expanded Second Edition. Basingstoke: Palgrave Macmillan UK 2015.
- Keltner, Dacher & Ekman, Paul: The Science of *Inside Out*. In: New York Times 07.03.2015, SR10.
- Kidd, David & Castano, Emanuele: Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind. Science/342 (2013), 377–380.
- King, Richard, Carmen Lugo-Lugo & Mary Bloodsworth-Lugo: Animating Difference: Race, Gender, and Sexuality in Contemporary Films for Children. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers 2010.
- Mínguez-López, Xavier: Cómo las superheroínas se convirtieron en amas de casa: Pixar y *Los Increíbles*. In: Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación/13 (2012), 88–101.

MTV News <http://www.mtv.com/news/2367998/inside-out-bing-bong-death-scene/> Retrieved 03.17.2017

Mulvey, Laura: Visual and other pleasures. Language, discourse, society. New York: Springer 1989.

Nikolajeva, Maria: Recent Trends in Children's Literature Research: Return to the Body. In: International Research in Children's Literature/9 (2016), 132–145.

Porter Abbott, Herman: The Cambridge Introduction to Narrative. Cambridge: Cambridge University Press 2008.

Scott, A. O. Review: Pixar's *Inside Out* Finds the Joy in Sadness, and Vice Versa. In: New York Times, 06.21.2015, C1.

van Lissa, Caspar J., Caracciolo, Marco, van Duuren, Thom, & van Leuveren, Bram: Difficult Empathy. The Effect of Narrative Perspective on Readers' Engagement with a First-Person Narrator. In: *Diegesis*/5 (2016), 43–63.

Vermeule, Blackey: Why Do We Care about Literary Characters? Baltimore: Johns Hopkins University Press 2011.

### List of Figures

Figure 1: Joy is summer, while Sadness is Winter. Joy has an aura. *Inside Out*. Pixar.

Figure 2: Riley draws her imaginary friend on the wall. *Inside Out*. Pixar.

Figure 3: Bing Bong in the tunnel for Abstract Thought in the first phase of disembodiment. *Inside Out*. Pixar.

Figure 4: Sadness comforts Bing Bong, whose body is made of sweet cotton candy. Threads are animated. *Inside Out*. Pixar.

Figure 5: Fans of Bing Bong have created all sorts of alternative 'merchandising', <http://skreened.com/migsmedia1/bing-bong-shirt>, retrieved 02.06.2017.

## Summary

*Inside Out* takes mostly place in the head of 11-year-old Riley who has just moved with her parents from Minnesota to San Francisco triggering a major interior drama. Five major core feelings that would structure everyone's lives—Joy, Sadness, Anger, Disgust, and Fear—struggle to cope with the new events in Riley's life. Apart from moving to a different city, missing her friends, and her pastimes (hockey), she has entered the preteen years, those that entail the loss of childhood. The film approaches this crucial moment in a child's life, by building up a parallel world inhabited by feelings that have feelings themselves. In this article, I explore how this film about feelings encourages a "feeling with" the characters. The theoretical developments on empathy and narrative fiction stress the importance of perspective taking and have revolved mostly around the question of (multiple) focalization. In this article, I focus on what we may call the 'material evocations' of the animated film, which I relate to Hans Ulrich Gumbrecht's notion of "production of presence" as that spatial relationship to the world and its objects, the tangibility or evocation of tangibility in aesthetic production. I look at how empathy is represented and elicited in the film by paying special attention to some 'material' features of the film: the ways objects are anthropomorphized, the rhythm of interventions and, very importantly, the texture and tangibility of animated objects and characters. An analysis informed by material poetics allows us to think empathy and emotions as embodied cognition and as an acknowledgment of interdependency.





## Gut gegen Böse in *Die Hüter des Lichts*

Von Manolya Özbilen

„In der phantastischen Erzählung wird zwischen ‚Gut‘ und ‚Böse‘ ganz klar unterschieden“<sup>1</sup> – der Kampf zwischen den beiden Mächten ist deshalb ein beliebtes und immer wiederkehrendes Motiv in Medienprodukten, die der Phantastik bzw. der Fantasy zuzurechnen sind, auch für Kinder. Da Kinder häufig auch die Protagonisten der Geschichten sind, ist es spannend zu beobachten, wie diese mit dem Bösen umgehen und wie es besiegt wird. Interessanterweise sind es nämlich nicht grundsätzlich (nur) die mit übernatürlichen Kräften ausgestatteten Heldenfiguren, die für die Rettung der Menschheit verantwortlich sind, sondern häufig die Kinder selbst, die sich für das Gute stark machen und so mithelfen, das Böse zu überwinden. In diesem Zusammenhang ist der vor wenigen Jahren erschienene Animationsfilm *Die Hüter des Lichts*<sup>2</sup> ein gutes Beispiel. Er verbindet traditionelle Sagenfiguren, die für den Erhalt des kindlichen Glaubens einstehen, mit der Darstellung der gegensätzlichen ‚bösen‘ Macht, die Kinder weltweit in Angst und Schrecken versetzen und die Weltherrschaft an sich reißen will. Dabei ist besonders interessant, dass die Sagenfiguren Jack Frost, Weihnachtsmann, Osterhase, Sandmann und Zahnfee am Ende nur mit Hilfe einer Gruppe Kinder gegen Pitch Black, den Bösewicht, gewinnen können.

Im Film sticht besonders die Figur des Jack Frost heraus. Er wandelt bereits seit über drei Jahrhunderten auf der Erde und bringt den Kindern im Winter Spass mit Schnee und Eis, ohne dass sie ihn aber sehen können und wissen, dass er dafür verantwortlich ist. Seiner Erscheinung nach zu urteilen, handelt es sich bei ihm selbst noch um ein Kind, allenfalls einen Teenager. Erst gegen Ende des Films wird klar, warum. Als noch ‚menschlicher‘ Junge half er seiner kleinen Schwester von der zugefrorenen Oberfläche eines kleinen Sees, kam dabei aber selbst ums Leben und wurde wegen seiner Rettungsaktion vom Mann im Mond zu einem ‚Hüter des Lichts‘ auserkoren, der die Kinder auf der Welt beschützen soll. Da seine Verwandlung aber ohne jegliche Einweisung in sein neues ‚Dasein‘ geschieht, vergehen mehrere Jahrhunderte, ohne dass sich Jack seiner neuen Rolle bewusst wird. Erst, als die dunkle Macht wiederauftaucht und den Glauben der Kinder an das Gute zerstören will, holen die Hüter Jack zu sich, was den Beginn seiner Identitätsfindung einläutet. Der Eintrag im *Filmlexikon* fasst dieses Zusammenspiel der verschiedenen Elemente gut zusammen:

Der charmant-rasante Animationsfilm lässt die folkloristischen Kinder-Ikonen neu Gestalt annehmen und macht sie zu eigenwilligen Verteidigern der Fantasie sowie des kindlichen Glaubens an das Wunderbare. Visuell und akustisch gleichermaßen spektakulär, verbindet der Film beste Unterhaltung mit einer hintergründig humanistischen Botschaft.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pohlmann 2004, 137.

<sup>2</sup> Der englische Originaltitel lautet *Rise of the Guardians*.

<sup>3</sup> Hüter des Lichts. In: Zweitauseneins.de. Filmlexikon,

<https://www.zweitauseneins.de/filmlexikon/?sucheNach=titel&wert=540905>, 06.06.2017.

Da es im Film auch besonders um den Glauben der Kinder an die Hüter geht, verwebt er also ein spezielles, romantisches Verständnis von Kindheit mit einer Heldenreise und der Suche nach Identität und Zugehörigkeit sowie der Überwindung des Bösen durch Zusammenhalt und Glauben. Diese Komplexität soll hier untersucht werden. Wie wird das ‚Gute‘ im Film dargestellt und welche Normen und Werte verkörpert es? Welche Eigenschaften werden dagegen ‚dem Bösen‘ zugeschrieben? Wie wird der Kampf zwischen den beiden Instanzen dargestellt, und welche Rolle spielen Kinder dabei? Welches Kindheitsbild wird daraus resultierend vermittelt? Zusätzlich zur inhaltlichen Ebene soll die (audio-)visuelle Ästhetik des Films berücksichtigt werden: Wie wurde die Geschichte visuell umgesetzt, und wie unterstützt diese Umsetzung die Ergebnisse auf der narrativen Ebene? Nachfolgend wird von einem Alltagsverständnis des Phantastischen ausgegangen. Die phantastischen Figuren sind jene, die der Alltagsrealität und den geltenden naturwissenschaftlichen Gesetzen widersprechen, aber trotzdem in der ‚Filmwelt‘ angesiedelt sind. Das ist wichtig, denn, so Petra Schrackmann, eine „Einbindung des Phantastischen in die realistische Welt lässt schliesslich interessante Rückschlüsse auf das im Film zum Ausdruck kommende Phantastikverständnis sowie auf darin implizit vorhandenen Vorstellungen von gesellschaftlichen Konzepten wie Realität und Kindheit zu.“<sup>4</sup> Maria Nikolajeva stellt fest: „One element that we immediately recognize as characteristic of the fantasy chronotope is the presence of magic, or any other form of the supernatural, in an otherwise realistic, recognizable world.“<sup>5</sup> In der Filmwelt werden die oben genannten Sagenfiguren in die Alltagswelt eingebunden – allerdings sind sie nur den Kindern zugänglich. Den Erwachsenen scheint die Gabe zu fehlen, zu glauben, was ihnen die Sicht auf die Figuren verhindert.

## Die Hüter – eine Gruppe voller Helden oder Einzelgänger?

Seit dem ausgehenden Mittelalter und der frühen Neuzeit zeigen bestimmte Erzählstoffe eine ungebrochene Attraktivität: Diese entstammen der Welt der antiken und (indo)germanischen Mythologie, den antiken und mittelalterlichen Heldenepen, [...] und der orientalischen Märchenwelt, um nur einige Herkunftsgebiete zu nennen<sup>6</sup>,

betont Hans Heino Ewers. In *Die Hüter des Lichts* ist eine solche Thematik ebenfalls vorhanden – besonders in Bezug auf die oben genannte Mythologie und deren Heldenfiguren. Die phantastischen Figuren im Film, die Heldenstatus besitzen, da ihnen am Ende die Bekämpfung des Bösen gelingt, sind jede für sich als sympathische und einnehmende Figur dargestellt; als Gruppe sind sie sich besonders anfangs oft nicht einig, zanken und konkurrieren miteinander. Anscheinend haben sie sich auch nur wegen der bevorstehenden Bedrohung durch den Bösewicht Pitch Black zusammengetan, um die Kinder zu retten: „Ein Feind, den wir jahrhundertlang unter Kontrolle hatten, holt nun zum Gegenschlag aus. Wir allein können ihn aufhalten.“<sup>7</sup> Alles in allem scheinen sie eher Einzelgänger zu sein, wobei natürlich jede Figur ihre Arbeit und ihren entsprechenden ‚Feiertag‘ als den wichtigsten interpretiert. Der Weihnachtsmann erklärt die Zusammenkunft, die er einberufen hat,

<sup>4</sup> Schrackmann 2011, 154.

<sup>5</sup> Nikolajeva 2003, 141.

<sup>6</sup> Ewers 2011, 132.

<sup>7</sup> 00:07:10.

beispielsweise so: „Ich hätte euch bestimmt nicht gerufen, wenn es nicht ernst wäre! Der schwarze Mann war hier. Hier am Pol!“<sup>8</sup>

„Ein Blick in die (fantastische) Kinder- und Jugendliteraturgeschichte zeigt, dass fantastische Helden auch mit Schwächen ausgestattet sind“<sup>9</sup>, schreiben Jana Mikota und Iris Wolf. Diese Schwäche dürfte bei den Hüttern ganz klar in ihrem anfänglichen Verhalten untereinander zu erkennen sein:

- Weihnachtsmann: Hört zu, er wird etwas sehr Schlimmes machen. Ich fühle es!  
 Das sagt mir Bauch [sic]!  
 Osterhase: Halt, halt, halt. Du meinst, du hast mich drei Tage vor Ostern hierher bestellt, nur, weil dein Bauch mit dir spricht? Keule, wenn ich das drei Tage vor Weihnachten mit dir machen würde...  
 Weihnachtsmann: Bitte, Hasemann [sic], Ostern ist nicht Weihnachten!  
 Zahnfee: Geht das wieder los...  
 Osterhase: Fee, wir versuchen gerade zu streiten.  
 Zahnfee: 'Tschuldigung, nicht alle arbeiten nur eine Nacht im Jahr!<sup>10</sup>

Der Konkurrenzkampf zwischen den Hüttern nimmt mit zunehmender Bedrohung durch Pitch Black ab, und gegen Ende des Films – wenn die Gefahr gebannt ist – halten sie ihren Zwist nur noch spielerisch aufrecht, agieren aber als Team und verhalten sich auch tatsächlich wie eine ‚homogene‘ Gruppe, denn „hören die Kinder auf zu glauben, wird das was [...] [die Hüter, M.Ö.] bewahren – das Staunen, die Hoffnungen und Träume – all das, wird verschwinden.“<sup>11</sup> Da die Hüter die Gefahr des Bösen am Ende bannen können, nehmen sie nicht nur die Rolle von Helden, sondern auch von Erlösern ein.

## Romantisches Kindheitsbild – Glaube, Wissen und Sehen des Übernatürlichen

„Die Ursprünge der phantastischen (Kinder- und Jugend-)Literatur liegen in der Romantik“<sup>12</sup>, heisst es auf der im Rahmen der Leseförderung für Jungen betriebenen Website *Boys&Books*. Wie beispielsweise Linda M. Austin festhält, kannte das 19. Jahrhundert eine Sehnsucht nach romantischen Kindheitsbildern: „At the break of the nineteenth century, that most romantic desire, that longing for childhood, produced one of the most romantic images, the innocent child of nature.“<sup>13</sup> Manuela Kalbermatten betont, dass es diese besondere Nähe zur Natur – auch im spirituellen Sinne – sei, die den Kindern einen „intuitiven Zugang zu Wissen und Wahrheit“<sup>14</sup> verleihe:

<sup>8</sup> 00:07:50.

<sup>9</sup> Mikota und Wolf 2014, 3.

<sup>10</sup> 00:08:15.

<sup>11</sup> 00:33:20.

<sup>12</sup> Erzählmuster: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur, 4.

<sup>13</sup> Austin 2003, 75.

<sup>14</sup> Kalbermatten 2011, 186.

Im Lob der Kindlichkeit [...] ist das Kind ein autarkes, geradezu heiliges, mit dem Göttlichen und der Weltseele noch unmittelbar verbundenes und durch die Einheit aller Seelenkräfte gekennzeichnetes Wesen. Rationalität und Verstandeskultur liegen dem Kind fern, das als Repräsentant des menschlichen Urzustandes auftritt. Kindheit ist für die Romantiker [...] keine zu überwindende Entwicklungsstufe, sondern Idealzustand und poetische Daseinsform; diese ist durch „Nähe zum Unendlichen, Selbstverständlichkeit des Wunderbaren, Einblick in die Geheimnisse der Natur und Reichtum der Fantasie“ geprägt.<sup>15</sup>

Diese Verbindung zur ‚Weltseele‘ äussert sich oftmals in der Fähigkeit der Kinder, Übersinnliches wahrnehmen und sehen zu können, was sich auch an den im Film dargestellten Kindern zeigt, besonders an Jamie, einem kleinen Jungen, der für den positiven Ausgang des Films eine entscheidende Rolle spielt. Es liegt an dieser Vorstellung von Kindheit und Kind-Sein, „dass die phantastischen Erlebnisse den Kindern überhaupt möglich werden und dass sie diese ohne elterliche Aufsicht erleben können“<sup>16</sup>, wie Schrackmann anhand ihres Untersuchungsmaterials bemerkt, weshalb es auch kein Zufall ist, dass es in phantastischen Medien oft Kinder sind, denen „der Weg in die andere Welt zugänglich“<sup>17</sup> ist. Im hier diskutierten Film *Die Hüter des Lichts* ist dieser Zugang an die Voraussetzung gekoppelt, dass die Kinder auch an übersinnliche oder ‚phantastische‘ Figuren glauben müssen.

„Dass die Magie unmissverständlich nur für Kinder wahrnehmbar ist und sozusagen als nur für sie erreichbares ‚Geheimnissen‘ gelesen werden kann, wird im Film auch explizit thematisiert“<sup>18</sup>, stellt wiederum Schrackmann zu ihrem Untersuchungsgegenstand fest. Kinder unterscheiden sich darin von den Erwachsenen, denen diese Möglichkeit nicht (mehr) offensteht. Der kleine Junge Jamie wird als ein Kind, das besonders stark an Sagengestalten und das Übernatürliche glaubt, dargestellt. Man sieht ihn beim Lesen eines Buches, das „Mysterious Times – They’re out there! – Science, Exploration, Innovation, Forensics“<sup>19</sup> heisst. Er gerät auch oft in Streit mit seinen Freunden, die nicht alle Jamies Glauben teilen:

Jamie: Wahnsinn! Hier steht, die haben Yeti-Haare gefunden und DNA, in Michigan! Das ist doch voll nah!

Claude: Jetzt geht das wieder los...

Jamie: Du hast das Video gesehen, Claude! Er ist da draussen.

Claude: Das sagst du dauernd über die Aliens, *und* über den Osterhasen...

Jamie: Mann, der Osterhase ist aber wirklich echt!<sup>20</sup>

Jamies kleine Schwester, die noch nicht richtig sprechen kann, hat überhaupt keine Probleme damit, an Sagenfiguren zu glauben – für sie gehören sie zu ihrer Alltagsrealität. Deshalb ist sie auch nicht ängstlich oder überrascht, sondern freut sich einfach, als sie eines Nachts in das Zimmer ihres Bruders kommt und dort alle Sagenfiguren vorfindet, die zu ihrer Realität gehören – anders als Jamie,

<sup>15</sup> Kalbermatten 2011, 186f. Kalbermatten zitiert hier Hans-Heino Ewers.

<sup>16</sup> Schrackmann 2011, 157.

<sup>17</sup> Ebd., 158.

<sup>18</sup> Ebd.

<sup>19</sup> 00:11:40.

<sup>20</sup> 00:12:04.

der es kaum fassen kann, sie alle zu sehen: „Der Weihnachtsmann! Der Osterhase! Sandmann! Und die Zahnfee! Ich wusste, dass du kommst!“<sup>21</sup> Deutlich wird hier, was auch Jacqueline D. Woolley beschreibt: „Children are often thought to live in a world in which fantasy and reality are undifferentiated – a world in which horses can talk, fish can fly, and wishes come true“<sup>22</sup>, und was in Sophies Fall ganz besonders vorliegt – sie ist aber auch jünger als ihr Bruder.

Jamie und seine Schwester unterscheiden sich in ihrem Glauben an die Sagengestalten also nur minimal, wogegen ihre Mutter all das als blosser ‚Unsinnsgeschichten‘ abtut. Als sie Jamie seine Mütze nach draussen bringt, sagt sie: „Jamie, Mütze! Nicht, dass Jack Frost dir die Ohren anknabbert“, woraufhin Jamie überrascht fragt; „Wer ist denn Jack Frost?“ Die Antwort der Mutter ist charakteristisch für ihre Haltung gegenüber dem Phantastischen: „Niemand, Schatz, das sagt man nur so.“<sup>23</sup> In solchen Äusserungen „schwingt auch sehr stark die romantische Sicht des Kindes als Wesen mit besonderem, intuitivem Wissen mit, das Erwachsenen nicht zugänglich ist“<sup>24</sup>, wie Schrackmann erläutert. Wie auch bei Jamies Mutter zu erkennen ist, ist das „Erwachsenwerden mit dem Vergessen verbunden, also dem Nichtmehrwissen“<sup>25</sup>. Die Mutter kann das ‚Phänomen‘ Jack Frost benennen – hatte also möglicherweise selbst einmal Zugang zum Übersinnlichen, Phantastischen, was ihr jetzt als Erwachsene nicht mehr gegeben ist. Die Sicht der Kinder unterscheidet sich damit völlig von der „ungläubige[n] beziehungsweise wissenschaftsgläubige[n] Sicht jener Erwachsenen, die aus Prinzip an nichts glauben, solange man nicht erklären kann, wie es funktioniert“<sup>26</sup>. Als Jack sich in Jamies Zimmer mit dem Jungen unterhält, hört Jamies Mutter ihn vom Flur aus reden und fragt, mit wem er spricht. Darauf antwortet dieser fragend: „Äh, mit Jack Frost?“, woraufhin die Mutter lacht und es mit einem „Alles klar, Schatz“, abtut.<sup>27</sup> Dabei schmunzeln Jack und Jamie gemeinsam über ihre Überlegenheit und ihr Mehrwissen gegenüber der Mutter – stellvertretend für alle Erwachsenen im Film. Mit Edith Nesbit könnte man sagen: „Grown-up people find it very difficult to believe really wonderful things, unless they have what they call proof.“<sup>28</sup> Und Schrackmann hält fest: „Entsprechend hat das Wissen über die Existenz solcher sagenhaften Wesen nicht nur Auswirkungen auf die Sicht der Welt, sondern auch auf die Identität der Eingeweihten selbst. Diese neue Art zu sehen ist deshalb auch potentiell identitätsverändernd.“<sup>29</sup> In Jamies Fall bewirkt das Wissen um die Existenz der Hüter, dass er fröhlicher, glücklicher und in seinem Glauben bestärkt wirkt, was sich noch steigert, als seine Freunde mit zu den ‚Eingeweihten‘ gehören, die zuvor noch an der Existenz der Hüter gezweifelt hatten. „Als WissensträgerInnen ist es den ProtagonistInnen möglich, aktiv zu werden, ihr Schicksal zu meistern und sich der Klauen und Zähne der bösen Wesen um sie herum zu erwehren“<sup>30</sup>, schreibt Schrackmann zu ihrem Untersuchungsgegenstand, und dies zeigt sich auch hier im finalen Kampf gegen Pitch Black, den Jamie und seine Freunde gemeinsam mit den Hüttern meistern. Dies ist ein weiteres Merkmal des romantischen Kindheitsbildes, nämlich, dass Kinder

---

<sup>21</sup> 00:41:10.

<sup>22</sup> Woolley 1997, 991.

<sup>23</sup> 00:12:37.

<sup>24</sup> Schrackmann 2011, 158.

<sup>25</sup> Ebd., 159.

<sup>26</sup> Ebd., 160.

<sup>27</sup> 01:12:10.

<sup>28</sup> Nesbit 2004, 88.

<sup>29</sup> Schrackmann 2011, 164.

<sup>30</sup> Ebd.



„als Heilsbringer und Retter der Menschheit“<sup>31</sup> dargestellt werden, wie Denise von Stockar-Bridel konstatiert.

Das Wissen über die Existenz des Phantastischen wird laut Schrackmann auch als Geheimwissen inszeniert<sup>32</sup>, welches eine positive, hoffnungsfrohe Konnotation hat. Da der von ihr untersuchte Film mit einem derart positiven Glaubensbekenntnis an das Phantastische ende, überwiege letztlich das Staunen über das Phantastische sowie dessen Darstellung als positiv konnotiertes unvergessliches Erlebnis und Abenteuer<sup>33</sup>, was sich auch in die *Hüter des Lichts* zeigt: in Jamies überschwänglicher Verabschiedung von Jack Frost am Ende. Nicht nur für Jamie ist es ein unglaubliches Erlebnis gewesen, auch Jack ist erleichtert und glücklich – schliesslich können ihn die Kinder jetzt sehen.<sup>34</sup> Auch hier kann man Schrackmann folgen: Die „Haltung gegenüber dem Phantastischen, die in Filmen der heutigen Zeit als Tendenz erkennbar ist, [ist, M.Ö.], dass Magie und phantastische Erlebnisse grundsätzlich etwas Positives sind und grosse Abenteuer versprechen, an die man sich gerne erinnert.“<sup>35</sup>

## Charakterisierung der Sagengestalten

Liebe Hüter, unsere Aufgabe ist es, die Kinder der Welt zu beschützen und sie vor Unheil zu bewahren. Wir lassen sie staunen, hoffen und träumen. Und so rufe ich uns heute aus einem, und nur aus einem Grund zusammen: Die Kinder sind in Gefahr!<sup>36</sup>

Obwohl es im Film hauptsächlich um Jack Frost und seine (bildliche) Reise zum Helden geht, steht von den anderen Hütern meistens der Weihnachtsmann im Vordergrund. Er verkörpert sozusagen eine Vaterfigur und stellt diese besonders auch für Jack dar. Wenn es um die Zusammenkunft aller Hüter geht, wird meist die Weihnachtswerkstatt am Nordpol gezeigt, in der viele grosse und kleine Helfer das nächste Weihnachtsfest vorbereiten. Der Weihnachtsmann ist es auch, der Jack beiseite nimmt, als dieser sich nicht für die Rolle als Hüter befähigt sieht. Er zeigt Jack, dass er eine zweite, womöglich noch wichtigere Aufgabe hat: Er muss erst einmal sich selbst kennen lernen und wissen, wer er in seinem tiefsten Inneren ist, bevor er den Kindern helfen kann.

Man sieht den Weihnachtsmann als erstes in seiner Weihnachtswerkstatt am Nordpol, wo er mit Tattoo-übersäten Armen, die die Inschrift „Naughty“<sup>37</sup> und „Nice“<sup>38</sup> besonders hervorheben, an der Herstellung einer Lokomotive aus Eis arbeitet. Hier ist der Kontrast seiner Figur zu den anderen besonders gut zu sehen, denn mit seinem Aussehen und seiner Tätigkeit, die Eisblöcke erst mit einer Kettensäge und später mit winzigem Hammer und Meissel zu bearbeiten<sup>39</sup>, kommt zur Geltung, wie er durch den gesamten Film hindurch dargestellt wird: Einerseits erinnert er mit seinem lautstarken Auftreten und Aussehen an einen furchteinflössenden ‚Motorrad-Rocker‘, auf der anderen Seite

<sup>31</sup> Von Stockar-Bridel 2013, 2.

<sup>32</sup> Schrackmann 2011, 160.

<sup>33</sup> Ebd.

<sup>34</sup> 01:27:36.

<sup>35</sup> Schrackmann 2011, 159.

<sup>36</sup> 00:06:42.

<sup>37</sup> 00:04:06.

<sup>38</sup> 00:04:16.

<sup>39</sup> 00:04:16.

verhält er sich Jack und den ‚Menschenkindern‘ gegenüber sanft und freundlich. Zur ersten Erscheinung kommt hinzu, dass er eine sehr laute Stimme, buschige, schwarze Augenbrauen und einen harschen, russischen Akzent hat, sowie dass das erste, was von ihm im Film gezeigt wird, seine „Naughty“-Tätowierung ist, die eine gewisse ‚Härte‘ vermittelt. Mit der Herstellung der Spielzeuglokomotive, die er in vorsichtiger Kleinstarbeit bearbeitet, wird dieses Bild jedoch gebrochen. Ausserdem hat er strahlend blaue Augen und rote Pausbäckchen, die den positiven Eindruck wiederum verstärken – zumindest, wenn er ein freundliches Gesicht macht. Die zahlreichen Facetten seines Charakters erklärt er Jack mit Hilfe mehrerer ineinander steckbarer Weihnachtsmannfiguren so:

- Weihnachtsmann: Hier, so siehst du mich, stimmt's? Sehr gross, furchteinflössend! Aber wenn du mich kennst näher [sic], dann...sieh nach!
- Jack: Du...bist ein fröhlicher Geselle?
- Weihnachtsmann: Jaaa...aber nicht nur fröhlich. Ich bin ausserdem geheimnisvoll, und furchtlos und mitfühlend, und in meinem Innersten..?
- Jack: Steckt eine kleine Holzpuppe.
- Weihnachtsmann: Sieh genauer hin. Was siehst du?
- Jack: Du hast grosse Augen.
- Weihnachtsmann: Ja! Grosse Augen! Mächtig grosse Augen! Und was macht sie so gross? Das Staunen! Das ist mein Innerstes. Damit bin ich geboren worden. Augen, die über alle Dinge auf dieser Welt staunen können. Augen, die Lichter in den Bäumen sehen und Zauber in der Luft. Und dieses Staunen verbreite ich auf der Welt und bewahre und beschütze es in den Kindern. Das macht mich zu einem Hüter. Es ist mein Innerstes. Was ist deins?<sup>40</sup>

Der Weihnachtsmann wird deshalb nicht nur als hilfsbereit, freundlich und gut, sondern auch als weise inszeniert.

Ein weiterer ‚Hüter des Lichts‘ ist der Osterhase. Äusserlich hat er die Statur eines normalen Erwachsenen – er ist also viel grösser als ein normaler Hase und blickt etwas finsterer drein, als man es von einem niedlichen Häschen erwarten würde. Auch an Selbstbewusstsein mangelt es ihm nicht. Von sich selbst behauptet er: „1,85 Meter gross, Nerven aus Stahl, Tai-Chi Meister.“<sup>41</sup> Entsprechend ist sein charakteristischer Gegenstand ein Bumerang, den er oft wie eine Verteidigungswaffe benutzt und immer bei sich hat. Genauso wie er forsch sein kann, so ist er im Umgang mit Kindern aber auch behutsam und sanft – es wird deutlich, wie viel ihm daran liegt, dass sie glücklich sind und er alles dafür tun würde, um ihr Glück und ihren Glauben an das Gute zu erhalten, was besonders in der Szene deutlich wird, als sich Sophie in seinen Hasenbau verirrt hat, und er sie behutsam hält.<sup>42</sup> Die Zahnfee stellt die einzige weibliche Hüterfigur im Film dar. Dem Mythos entsprechend kann sie fliegen und gleicht mit ihrem bunten Kleidchen und ihren Flügeln einem Elfen-ähnlichen Wesen, das die Kinder begeistert – nicht zuletzt deshalb, weil sie durch sie ein (Geld-)Geschenk im Austausch für einen ausgefallenen Zahn unter ihrem Kopfkissen vorfinden. Auch die Zahnfee hat eine Vielzahl an Helferinnen – kleine, Kolibris ähnelnde Wesen, die ebenso bunt und elfengleich zart

<sup>40</sup> 00:26:05.

<sup>41</sup> 00:41:30.

<sup>42</sup> 00:53:35.

sind wie sie selbst, und die ihr jede Nacht beim Sammeln der Milchzähne helfen. Ausserdem werden die Zähne für jedes Kind aufbewahrt, denn diese enthalten alle ihrer wichtigsten Kindheitserinnerungen. Die Zahnfee erweitert die Reihe der Hüter mit ihrem Enthusiasmus und den besonderen Wert, den sie auf die Zahngesundheit der Kinder legt. Des Weiteren ist sie immer fröhlich und lächelt strahlend, was durch ihre bunte Erscheinung noch unterstrichen wird. Selbst als sie Pitch ganz zum Ende des Films einen Faustschlag ins Gesicht verpasst, lächelt sie noch charmant: „Und das war für meine Feen“<sup>43</sup>, lautet ihr Kommentar. Dies zeigt gleichzeitig, dass sie, was ihre kleinen Helferinnen – und natürlich auch die Kinder – angeht, sehr beschützend ist. Zwischen den sich oft streitenden Hütern hat sie meist eine vermittelnde und beruhigende Funktion; das zeichnet sie zusätzlich als Heldin aus, betont aber mit diesen Zuschreibungen zugleich eine traditionelle Lesart ihrer Geschlechtszugehörigkeit.

Das letzte Mitglied der Hüter ist Sandy der Sandmann, der praktisch den genauen Gegenspieler von Pitch Black darstellt. Denn wo dieser für Alpträume sorgen will, steht Sandy für die guten, fröhlichen und entspannenden Träume der Kinder. Obwohl er eine wichtige Rolle einnimmt, ist Sandy der einzige Hüter, der nicht sprechen kann, sondern sich nur mit Hilfe von Mimik, Gestik, und seiner Fähigkeit, Figuren und Symbole aus Traumsand zu formen, verständigen kann. Nicht nur deshalb, sondern auch durch seine kleine, eher rundliche, goldfarbene Gestalt scheint er der ruhigste der Hüter zu sein, was auch zu seiner Aufgabe passt, Träume zu erzeugen. Neben Jack Frost scheint er der Einzige zu sein, der ausser seiner Bezeichnung auch einen richtigen Namen hat.

Interessant ist auch, dass die Sagenfigur ‚Mann im Mond‘ eine wichtige Rolle für den Verlauf des Films spielt, obwohl sie nie wirklich (als Person) zu sehen ist, sondern immer nur durch die anderen Figuren angesprochen wird. Das Erscheinen des Mondes am Himmel vermittelt den Hütern beispielsweise, dass ein weiterer Hüter erwählt wurde, um das Böse aufzuhalten. Der Mond scheint Hoffnung zu vermitteln, wie Jack am Anfang zugibt, als er von seiner angsteinflössenden Verwandlung vom Menschen in die Figur Jack Frost berichtet: „Aber dann...sah ich den Mond. Er war so gross, und er war so hell...es schien, als würde er die Dunkelheit verjagen! Und danach hatte ich keine Angst mehr.“<sup>44</sup> Da der Mond in entscheidenden Momenten – besonders in den Auseinandersetzungen mit Pitch, die meist nachts stattfinden – gegenwärtig ist, wird damit eine wichtige Aussage des Films unterstützt: Hoffnung ist überall.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sämtliche Hüter eine auf ihrem Aussehen oder ihren Charaktereigenschaften basierende, positive Ausstrahlung haben, was dem Guten, das sie darstellen, entspricht; ganz im Gegensatz zur Darstellung des Bösen, wie weiter unten erläutert wird. Damit folgt der Film populären physiognomischen Vorstellungen, nach denen der Charakter etwas Sichtbares sei, das der Gestalt abgelesen werden könne: „Die ‚Bösen‘ werden erschreckend und hässlich und die ‚Guten‘ mit harmlos glatten Gesichtszügen geschildert“<sup>45</sup>.

---

<sup>43</sup> 01:24:04.

<sup>44</sup> 00:00:56.

<sup>45</sup> Eberspächer 2002, 166.

## Die besondere Rolle des Helden ‚Jack Frost‘ und seine Heldenreise

Nach Joseph Campbell erzählt der Monomythos die Heldenreise, die auf bestimmten Stationen basiert: Zur ersten Station, dem ‚Aufbruch‘, gehören die Berufung, Weigerung und übernatürliche Hilfe<sup>46</sup>, die sich so auch im Film wiederfinden lassen. Zur zweiten Stufe, der ‚Initiation‘, gehören zu überwindende Prüfungen, die zur „endgültige[n] Segnung“<sup>47</sup> führen und schliesslich auch zur letzten Station, der ‚Rückkehr‘. Diese Entwicklung lässt sich in der Figur des Jack Frost beobachten, der mit seiner Heldenreise eine ganz besondere Rolle im Film einnimmt. Von Anfang an bittet er den Mond um Antworten – wieso er zu Jack Frost geworden ist, wieso ihn niemand sehen kann, wozu er ‚geschaffen‘ wurde. Zu seiner Heldenreise gehört deshalb, dass er seinen eigenen Charakter erkunden muss, um seine Bestimmung zu finden. Zu Beginn des Films sieht man Jack leblos unter der Wasseroberfläche eines dunklen Sees treiben. Seine Off-Stimme spricht: „Dunkelheit. Das ist das Erste, woran ich mich erinnere. Es war dunkel...und es war kalt. Und ich hatte Angst.“<sup>48</sup> Plötzlich zeigt die Kamera Jacks unnatürlich bleiches Gesicht, als er die Augen öffnet. Seine Off-Stimme spricht weiter: „Warum ich dort war und wozu, das habe ich nie erfahren. Und ich frag‘ mich, ob ich’s je erfahren werde“<sup>49</sup>, was seine anfängliche Unsicherheit deutlich unterstreicht.

Diese kurze Sequenz setzt bereits den Grundstein der Charakterisierung von Jack Frost. Dass er bei seiner ‚Wiederauferstehung‘ aus dem vereisten See Richtung Mond schwebt, scheint ihm nicht merkwürdig oder unnatürlich vorzukommen, was beweist, dass er sich nicht an sein früheres, menschliches Leben erinnern kann. Seine besondere Fähigkeit, alles, was er berührt, in Eis zu verwandeln, bemerkt er erst, als er mit dem Fuss zufällig seinen langen, einem Schäferstock ähnelnden Holzstock berührt, der sich sofort mit Eiskristallen überzieht, so wie alles, was er damit berührt.<sup>50</sup> Erst wirkt Jack erschrocken, doch dann lächelt er und hat sichtlich Spass daran, herumzurennen, zu fliegen und alles zu vereisen. Diese Art, Schabernack zu treiben, wird durch den Film hindurch ebenso als eine seiner ihn auszeichnenden Charaktereigenschaften dargestellt, wie seine spätere Arbeit als Hüter; doch anfangs ist er „a loner, the classic rebel without a cause, sarcastic and mischievous. As the manifestation of winter, Jack Frost is capable of manipulating ice and snow. He is the spirit of mischief and chaos personified, but when he discovers the purpose behind his powers, he will become a true Guardian, representing ‘Fun’“<sup>51</sup>, wie in einem Fan-Wiki zum Film zu lesen ist. Entsprechend Nikolajevas Feststellung, „[the] magical knife or sword in fairy tales is necessarily used for the purpose of good“<sup>52</sup>, begleitet ihn der Holzstock auf all seinen Wegen, denn Jack benutzt seine magische Fähigkeit, Dinge mit dem Stock zu vereisen, um Kindern im Winter Freude zu bereiten, und später im Kampf gegen das Böse. Dass er sich nach seinem Erwachen aus dem See an nichts erinnern kann, zeigt sich auch darin, dass er verstört und erschreckt wirkt, als er in das nahegelegene Dorf fliegt und dort von keinem gesehen oder gehört wird und die Menschen durch ihn hindurchlaufen, als sei er ein Geist.<sup>53</sup> Seine Off-Stimme fügt danach erklärend hinzu: „Mein Name ist

<sup>46</sup> Vgl. Ficociello 2011, 31.

<sup>47</sup> Ebd.

<sup>48</sup> 00:00:35.

<sup>49</sup> 00:00:56 - 00:01:45.

<sup>50</sup> 00:01:50.

<sup>51</sup> [http://riseoftheguardians.wikia.com/wiki/Jack\\_Frost](http://riseoftheguardians.wikia.com/wiki/Jack_Frost), 12.12.2016.

<sup>52</sup> Nikolajeva 2003, 149.

<sup>53</sup> 00:03:13.

Jack Frost. Woher ich das weiss? Der Mond hat es mir gesagt. Aber das war auch alles, was er mir gesagt hat. Und das war vor langer, langer Zeit.“<sup>54</sup>

Zu seinem Aussehen lässt sich sagen, dass Jack Frost – seinem Namen alle Ehre machend – eisblaue Augen, silbrige Haare und bleiche Haut hat. Interessanterweise ist er auch immer barfuss zu sehen und lehnt auch die Schuhe ab, die ihm von den Elfen des Weihnachtsmanns zum feierlichen Vollzug der Aufnahmezeremonie als Hüter am Nordpol angeboten werden.<sup>55</sup> Was es damit auf sich hat, erfährt man zusammen mit Jack erst später im Film, als er seine Erinnerungen an sein menschliches Ich durch den Erhalt seiner Milchzähne, die die Erinnerungen der Kinder speichern, zurückbekommt. Dadurch erfährt er, wie er zum unsterblichen Jack Frost wurde. In der Sequenz<sup>56</sup> sieht sich Jack selbst als menschlichen Jungen mit noch braunen Haaren und Augen. Er spielt anderen Kindern – darunter auch seiner kleinen Schwester – viele Streiche, und sieht alles als ein Spiel – auch ernsthafte Dinge, als er zum Beispiel kopfüber von einem Ast baumelt und Grimassen schneidet, während andere Kinder um den Baum versammelt stehen und sich Sorgen machen. Spass schien in seinem Leben allgegenwärtig. Plötzlich sieht er sich mit seiner kleinen Schwester auf dem zugefrorenen See, in dem er zu Beginn des Films zu sich gekommen ist, beim Schlittschuhlaufen. Seine Schwester droht auf dem Eis einzubrechen und Jack versucht, sie zu beruhigen, indem er ihr verspricht, alles würde gut werden, was sie ihm nicht glauben will, denn schliesslich lege er sie immer rein. „Ganz sicher nicht diesmal. Versprochen. Versprochen, dir wird nichts geschehen. Du musst an mich glauben“, antwortet Jack darauf, woraufhin sie sich zu beruhigen scheint. Als Ablenkung schlägt Jack ein Spiel vor, woraufhin er sie mit Hilfe seines Stocks von der gefährlichen Stelle wegzieht, schliesslich aber selbst dort landet und im See einbricht. Unter Wasser wird er vom Licht des aufgegangenen Mondes angestrahlt, und als er zu sich kommt, ist seine Haut um einiges blasser, seine Haare sind silbern und seine Augen eisig blau – er ist zu Jack Frost geworden.

Jack ist begeistert, endlich von dem Zweck seines Daseins erfahren zu haben: „Hast du das gesehen? Das war ich! Ich hatte eine Familie, ich hatte eine Schwester! Ich habe sie gerettet! Deshalb hast du mich auserwählt? Ich...ich...ich bin ein Hüter!“<sup>57</sup>, ruft er mit Blick zum Mond. In seiner neuen Rolle bestätigt, fasst Jack neuen Mut und wächst über sich hinaus. Da die anderen Hüter enttäuscht von Jack glauben, er habe sich auf Pitches Seite geschlagen, weil sie ihn mit seiner Zahn-Schatulle sehen, die Pitch zuvor gestohlen hatte, macht Jack sich alleine an die Arbeit, die Menschheit zu retten. Er will zunächst die kleinen Feen-Helferinnen befreien, die Pitch eingesperrt hat, und sieht dabei auf einem Globus, dass nur noch ein letztes Licht brennt, was es zu erhalten gilt. Bereits hier fungiert er also tatsächlich als ‚Hüter des Lichts‘ – also des letzten Kindes, das noch glaubt – das es zu retten gilt. Es ist Jack, der diesen Glauben schliesslich aufrechterhält – und das ganz alleine und obwohl das letzte ‚glaubende‘ Kind – Jamie – ihn nicht sehen kann. Diese weitere gute Tat, die Jack begeht, scheint ihn in seiner Heldenrolle auszuzeichnen. Denn, so fasst Kalbermatten zusammen,

Abenteurer ist man nicht – man wird es. Schon der klassische Abenteurer ist, wie Hügel feststellt, „ein Lernender, nicht nur ein Begabter“. Seine Gnadengabe – nach Klotz jene Eigenschaft, die ihm ge-

<sup>54</sup> 00:03:20.

<sup>55</sup> 00:21:00.

<sup>56</sup> 01:05:05.

<sup>57</sup> 01:07:10.



schenkt wurde und die ihn aus der Masse herausragen lässt – prädestiniert ihn aber zum Abenteurer.<sup>58</sup>

Jack kann also nicht nur als Held, sondern auch als Abenteurer angesehen werden, insbesondere durch die Entwicklung, die er durchmacht. Schliesslich ist der „Aufbruch aus der vertrauten gesellschaftlichen Ordnung in neue Räume [...] der erste Schritt auf der Suche nach der eigenen Identität. Das Abenteuer selbst gestaltet sich als Lernprozess, in dem (gesellschaftlich erwünschte) Fähigkeiten und Haltungen erworben werden.“<sup>59</sup>

## Identitätsfindung- und Entwicklung des Jack Frost

Wie bereits erwähnt hat jeder der Hüter ein besonderes ‚Innerstes‘, das ihn als Hüter auszeichnet, wie auch der Weihnachtsmann bestätigt: „Wenn Mann im Mond [sic] dich zum Hüter auserwählt, muss etwas ganz Besonderes in dir stecken.“<sup>60</sup> Jack Frost ist sich seinem Innersten zu Beginn seiner ‚Karriere‘ als Hüter noch nicht bewusst, weswegen er sich zunächst weigert, bei ihnen mitzumachen: „Das ist ja alles ganz nett, aber...ich bin der Falsche [...]. Ich bin kein Hüter.“<sup>61</sup> Dies scheint besonders an seinem mangelnden Wissen um seine Vergangenheit, Identität und den Zweck seines Daseins zu liegen. Auf die Frage nach seinem Innersten antwortet Jack resigniert: „Keine Ahnung.“<sup>62</sup> Er wird oft als verantwortungslos und Spass-gesteuert dargestellt, was durch den Weihnachtsmann bei Jacks Eintreffen am Nordpol unterstrichen wird: „Ha! Auf der schwarzen Liste...du hältst alle Rekorde!“<sup>63</sup> Sein anfangs aufmüpfiges und selbstsicheres Auftreten scheint bald jedoch wie weggewischt und Jacks Verletzlichkeit kommt immer mehr zum Vorschein. Er wirkt immer nachdenklicher und um ein Vielfaches einfühlsamer, was sich daran erkennen lässt, dass er die letzte kleine Helferin der Zahnfee rettet, die alle von Pitches böser Macht entführt wurden, und ernsthaft besorgt um sie scheint: „Hey, kleine Fee, alles gut?“<sup>64</sup>

Im phantastischen Film ist laut Claudia Pinkas „Raum im Modus des phantastischen Erzählens stets durch Grenzen konturiert, deren Überschreitung in der Regel eine Herausforderung oder Prüfung des Helden beinhaltet und die den Vollzug bestimmter Rituale des Übergangs erforderlich macht.“<sup>65</sup> Interessanterweise wird dieses Ritual, offiziell in die Reihe der Hüter aufgenommen zu werden, Jack bereits zu Beginn des Films vorgeschlagen; nur ist er es selbst, der den Ritus ablehnt. Alle Hüter nehmen zugleich an, dass Jack gar nicht anders könnte, als sich auf seine neue Rolle als Hüter zu stürzen: „Du bist jetzt Hüter! Das ist das Beste!“<sup>66</sup>, verkündet der Weihnachtsmann. Doch als er aus seinem dicken Buch wie zu einer Rede anstimmen will, unterbricht Jack Frost ihn mit einer Frage, die niemand zu erwarten scheint: „Wie kommt ihr darauf, dass ich Hüter sein will?“ Weil Jack sie

<sup>58</sup> Kalbermatten 2011, 188.

<sup>59</sup> Ebd., 193.

<sup>60</sup> 00:25:50.

<sup>61</sup> 00:21:45.

<sup>62</sup> 00:26:55.

<sup>63</sup> 00:20:50.

<sup>64</sup> 00:29:57.

<sup>65</sup> Pinkas 2010, 248.

<sup>66</sup> 00:21:00.

immer wieder in der Zeremonie unterbricht, springt die Zahnfee erklärend ein: „Jack, du verstehst, glaube ich, nicht, was wir hier machen. Jedes einzelne dieser Lichter ist ein Kind.“ Und der Weihnachtsmann fügt hinzu: „Ein Kind, das glaubt. Und gut oder böse, ungezogen oder lieb, wir beschützen sie.“<sup>67</sup> Mit dieser Erklärung scheint Jacks Gegenwehr zu bröckeln. Ausserdem scheint es die Aussicht auf eine Antwort auf seine jahrhundertealte Frage an den Mond zu sein – gemeinsam mit der Möglichkeit, die Kinder, die ihm so viel bedeuten, zu beschützen – die ihn nachdenklich werden lässt. Der Weihnachtsmann erklärt: „Suchen? Du glaubst wir suchen? Nein, du bist auserwählt! So wie wir alle hier. Vom Mann im Mond.“<sup>68</sup> Als er bemerkt, dass er bei Jack endlich Gehör gefunden hat, fügt er hinzu: „Du siehst, du kannst nicht nein sagen. Es ist Schicksal.“<sup>69</sup>

Einen wichtigen Schritt in Richtung Identitätsfindung hat Jack Frost nun vollzogen, auch wenn ihm das Begreifen noch schwerfällt: „Aber wieso sagt er [der Mond, M.Ö.] mir das nicht selbst? Nach 300 Jahren ist das seine Antwort? Auf ewig eingepfercht sein wie ihr, eingesperrt in einem Versteck und sich dauernd neue Sachen ausdenken, um Kinder zu bestechen? Nein. Nein! Das ist nichts für mich. Nehmt’s mir nicht übel.“<sup>70</sup> Interessanterweise ist es der Osterhase – mit dem Jack sich am wenigsten zu verstehen scheint – der Jack in seiner Akzeptanz etwas weiterbringt – indem er ihn anstachelt und seinen ureigenen Konkurrenztrieb weckt, der, wie im Laufe des Films immer wieder auffällt, in allen Hütern steckt: „Wie sollen wir das nicht übelnehmen? Wenn ihr mich fragt, haben wir gerade nochmal Schwein gehabt. Ich meine, dieser Clown hat doch keine Ahnung, wie man Kindern eine Freude macht!“<sup>71</sup> Tatsächlich weckt diese Aussage Jacks Konkurrenzverhalten: „Äh, schon mal was von Kältefrei gehört? Ich weiss, es ist kein hart gekochtes Ei, aber Kinder finden toll, was ich mache!“<sup>72</sup> Diese Erkenntnis kommt auch an einer späteren Stelle im Film vor. Als sich die Hüter im Hasenbau versammeln, um das bevorstehende Osterfest vorzubereiten, finden sie dort Jamies kleine Schwester Sophie, die in der Nacht zuvor mit Hilfe einer magischen Kugel des Weihnachtsmannes im Hasenbau gelandet ist.<sup>73</sup> Als einzige weibliche Figur in der Runde der Hüter will die Zahnfee Sophie zum Lachen bringen und zeigt ihr begeistert kürzlich ausgefallene Zähne der Kinder, an denen noch „Blut und Hautfitzelchen“<sup>74</sup> kleben. Sie selbst scheint nicht zu bemerken, was Sophie daran nicht toll findet – ist sie selbst doch schliesslich so begeistert von den Zähnen. Es ist schliesslich Jack, der sie für ihre unbeholfene Art im Umgang mit Kindern auslacht und der sich wundert: „Ja sagt mal, wann hattet ihr das letzte Mal mit Kindern zu tun?“<sup>75</sup> Der Weihnachtsmann findet eine wenig überzeugende Erklärung: „Wir sind damit beschäftigt, Kinder zu erfreuen, wir haben keine Zeit...für Kinder.“<sup>76</sup> Auch wenn sie für Kinder kämpfen, ist es doch Jack, der – ohne zuvor einen wirklichen Eid geleistet zu haben – schon seit mehr als drei Jahrhunderten ganz nah bei den Kindern ist und ihnen jeden Winter Freude bereitet, auch wenn die Ursache für den Schnee von ihnen unerkannt bleibt. Jack hat ausserdem die Angewohnheit, sich neben Kinder zu hocken<sup>77</sup>, um mit

---

<sup>67</sup> 00:22:29.

<sup>68</sup> 00:22:40.

<sup>69</sup> 00:22:51.

<sup>70</sup> 00:22:55.

<sup>71</sup> 00:23:13.

<sup>72</sup> 00:23:30.

<sup>73</sup> 00:42:40.

<sup>74</sup> 00:51:15.

<sup>75</sup> 00:51:20.

<sup>76</sup> 00:51:28.

<sup>77</sup> 00:53:28.

ihnen auf einer Augenhöhe zu sein, obwohl sie ihn nicht sehen können, was die anderen Hüter nie machen. Jack scheint also eine besondere Verbindung zu Kindern zu haben, was an seinem eigenen jungen Alter liegen könnte.

Seit den 1990er Jahren hat sich eine phantastische Literatur entwickelt, die, wie es ein Beitrag auf *Boys&Books* ausführt,

bewusst auf eine Entwicklung und Veränderung der Helden setzt. Den Kindern und Jugendlichen ist es so möglich, sie durch die Pubertät zu begleiten und ihre Ängste, Sorgen und Veränderungen zu teilen. Die phantastische Jugendliteratur nimmt bspw. pubertäre und adoleszente Themen auf, verbindet die Wandlung der Figuren mit Merkmalen der körperlichen Verwandlung während der Pubertät und erschafft so Entlastungsfunktionen für die Leserinnen und Leser.<sup>78</sup>

Diese Entwicklungen – besonders im Hinblick auf die Frage der eigenen Identität – sind es, die Jack zum Filmhelden machen. Als er sich mehr und mehr mit seiner Rolle anfreundet, versteht sich Jack auch mit den anderen Hütern besser.<sup>79</sup> Sein Verhalten den anderen Hütern gegenüber verändert sich also parallel zu seiner eigenen Entwicklung positiv. Um den anderen zu beweisen, wie verantwortungsbewusst er ist, bringt er die kleine Sophie zurück nach Hause und trägt sie dabei behutsam in seinen Armen. Dabei hält sie sich im Schlaf so fest an Jack geklammert, dass er Mühe hat, ihre Arme von sich zu lösen.<sup>80</sup> Es scheint, als würde auch diese Nähe etwas in ihm bewirken.

Als nur noch ein einziges Licht – stellvertretend für ein Kind, das noch glaubt – auf dem Globus brennt, das Jack unbedingt erhalten will, sucht er den kleinen Jamie auf, der allein in seinem Zimmer sitzt und mit seinem Stoffhasen debattiert, ob er noch weiter an den Osterhasen (und somit auch an die anderen Hüter) glauben sollte, im Gegenzug dafür aber einen Beweis für dessen Existenz sehen möchte. Gerade als sich Jamie resigniert abwenden will, springt Jack als Retter ein: Er vereist das Fenster und malt erst ein Osterei, danach einen Hasen, was dem Jungen Grund genug ist, seine Zweifel auszuräumen. Dazu lässt Jack den Hasen als Eisfigur durchs Zimmer tanzen, die schliesslich wie von Zauberhand zu Dutzenden Schneeflocken zerspringt, die durchs Zimmer rieseln. Als eine Flocke auf Jamies Nase landet, flüstert dieser leise „Jack Frost!“<sup>81</sup> Überrascht und begeistert ruft Jack: „Ganz genau! Das bin ich – Jack Frost! Aber – das ist mein Name! Du hast gerade meinen Namen gesagt! Du kannst mich hören? Kannst du mich sehen? Er sieht mich! Er...er sieht mich!“<sup>82</sup> In diesem Moment sind beide fasziniert, geschockt und fast ehrfürchtig zugleich. Jamie hat einen neuen Hüter gefunden, an den er glauben kann, und Jack hat es endlich geschafft, dass ein Kind ihn sieht. Zwischen den beiden keimt eine Freundschaft auf, die beide für den Kampf gegen Pitch Black wappnet. Die Leseforschung sieht „in der Freundschaft zwischen phantastischen und menschlichen, kindlichen Figuren eine wichtige Funktion hinsichtlich der Enkulturation und Sozialisation“<sup>83</sup>, wie der erwähnte Beitrag auf *Boys&Books* aufzeigt. Besonders entscheidend ist dieser Moment auch für Jacks Identitätsfindung. Hat er zu Beginn des Films noch betont, sein Name sei Jack Frost, weil der Mond es ihm gesagt habe, so bezeichnet er sich selbst nun entschieden so, ohne

<sup>78</sup> Erzählmuster: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur, 3.

<sup>79</sup> 00:53:35.

<sup>80</sup> 00:54:20.

<sup>81</sup> 01:11:25.

<sup>82</sup> 01:11:40.

<sup>83</sup> Erzählmuster: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur, 8.

jeden Zweifel. Auch der Zweck seines Daseins wird langsam klarer, wenn es auch noch bis zum Kampf gegen Pitch dauert, dass Jack diesen Zweck zweifelsfrei erkennt. „Du bist echt?“, fragt Jamie, und Jack kann nun erklären: „Ja! Was meinst du, woher die Schneestürme kommen, und das Kältefrei? Oh, oh, und weisst du noch die wilde Schlittenfahrt von neulich? Das war ich!“<sup>84</sup> Auch Jacks Zugehörigkeitsgefühl ist durch Jamies Erkenntnis über seine Existenz gestärkt worden. Als Jamie nach der ‚Echtheit‘ der anderen Hüter fragt, antwortet Jack: „Echt. Echt. Echt. Jeder von uns ist echt!“<sup>85</sup> Durch die Nutzung des Personalpronomens ‚uns‘ zeigt er, dass er sich nun auch als Teil der Hüter sieht.

Beim finalen Showdown zwischen den Hüttern und Pitch Black kommt es zu einer weiteren entscheidenden Situation, die zu Jacks Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsfindung beiträgt. Als sie alle von Pitch in eine Sackgasse gedrängt werden, befürchtet Jack zunächst, sie seien zu schwach, um gegen das Böse anzukommen. Doch als Jamie zugibt, dass er Angst hat, fühlt sich Jack an den letzten Tag seines Menschenlebens zurückerinnert, als seine kleine Schwester die gleichen Worte auf dem zugefrorenen See benutzte. Seine besänftigenden Worte hatten damals schon seine Schwester beruhigt: „Weisst du was? Wir machen was ganz Lustiges!“ Da erkennt er: „Das ist es – das ist mein Innerstes!“<sup>86</sup> All die Eigenschaften, die Jack ausmachen, vorher aber negativ assoziiert wurden, sind eigentlich positive Eigenschaften, wie er jetzt auch selbst erkennt. Er ist nicht verantwortungslos, sondern bringt gerne Spass in das Leben anderer – und kann damit auch das Böse besiegen. Jack ist nun auch kein untergeordneter Mitläufer mehr, sondern ein eigenständiger Hüter, der auch aus Eigeninitiative handelt. Seine rettende Idee, Jamies Freunde in den Kampf gegen Pitch hinzuzuholen, sorgt am Ende für dessen Untergang und rettet damit nicht nur die Kinder auf der Welt, sondern auch die Hüter selbst. Schliesslich glauben – mit Jamies Hilfe – nun auch die anderen Kinder wieder an sie, was den Osterhasen wieder wachsen und auch Sandy wiedererscheinen lässt (beide waren zuvor durch Pitch Black geschwächt worden). Nach dem gewonnenen Kampf fängt Jack eine Schneeballschlacht an und beobachtet diese amüsiert. Als der Weihnachtsmann mit einem wissenenden Lächeln fragt: „Dein Innerstes?“<sup>87</sup>, antwortet Jack: „Es hat ’ne Weile gedauert, aber inzwischen kenne ich es!“ Um diese Aussage zu unterstreichen, wirft der Weihnachtsmann Jack seine eigene kleine Holzpuppe zu. Jetzt, da Jack sein eigenes ‚Innerstes‘ gefunden hat, hat auch er eine solche Puppe verdient. Seine Initiation nach dem Sieg über Pitch macht Jacks Rolle als Hüter offiziell:

„Wärst du jetzt so weit, Jack? Um es amtlich zu machen? [...] Willst du, Jack Frost, geloben, die Kinder dieser Welt zu beschützen, ihre Wünsche, ihre Hoffnungen, ihre Träume mit deinem Leben zu beschützen; dass sie alles sind, was wir haben, was wir sind und alles, was wir je sein werden?“ – „Ich will.“<sup>88</sup>

Damit besiegelt Jack seine eigene Zukunft – eine grosse Veränderung im Vergleich zum Anfang des Films, als er praktisch nichts über sich selbst, seine Vergangenheit oder seine Zukunft wusste. Es ist nun an ihm, Jamie zu ermuntern: „Wir werden für immer und ewig da sein, Jamie.“ Jacks Off-Stimme bestätigt dieses Mehrwissen im Vergleich zu vorher: „Mein Name ist Jack Frost. Und ich bin

<sup>84</sup> 01:11:58.

<sup>85</sup> 01:12:05.

<sup>86</sup> 01:16:05.

<sup>87</sup> 01:22:55.

<sup>88</sup> 01:25:50.

ein Hüter. Woher ich das weiss? Der Mond hat es mir gesagt. Also wenn der Mond dir etwas sagt, glaub es!“<sup>89</sup> Hier erkennt man das „Motiv der Heldenreise als Identitätsfindung und archetypisches Muster der Identitätsfindung“<sup>90</sup> nach Barbara Bräutigam wieder, das von Günter Lange auch als Initiationsreise bezeichnet wird:

Die Initiationsreise stellt sich [...] als ein nach aussen projizierter innerer Prozess dar; er wird in den Mythen und in den Initiationsromanen meist als reale Reise gestaltet, bei der die drei Stufen des Aufbruchs, des Aufenthalts in der Fremde mit Überwindung von Schwierigkeiten und der Rückkehr als ein neuer Mensch sichtbar werden.<sup>91</sup>

Diese Entwicklung ist auch bei Jack ersichtlich. Sein ‚Aufbruch‘ kann in der (bildlichen) Reise gesehen werden, die er unternimmt, um Antworten auf seine Herkunftsfragen zu erhalten, und das Staunen der Kinder zu bewahren; der ‚Aufenthalt in der Fremde‘ ist in seiner neuen Umgebung zu erkennen, in seinen neuen Freunden, und seiner Auseinandersetzung mit dem Bösen – die gleichzeitig auch die Überwindung von Schwierigkeiten darstellt. Zum Schluss geht auch er als ‚neuer Mensch‘ aus dem Kampf hervor. Die Schlusszene findet – wie die allererste – auf dem zugefrorenen See statt, in dem Jack zu sich gekommen ist; der Kreis schliesst sich also wieder, die Reise ist abgeschlossen.

## Der Kampf zwischen Gut und Böse

Wie auch aus dem Film *Die Hüter des Lichts* hervorgeht, handeln Medienprodukte aus dem Bereich der „Fantasy [...] vom Kampf um die Weltordnung, bei dem einem jungen Helden [...] eine Schlüsselrolle zukommt“<sup>92</sup>, so Ewers. Er fährt fort: „Wir haben es in erster Linie mit ‚politischer‘ Dichtung zu tun, in der es um Macht, Herrschaft, Unterdrückung, Besitz und Reichtum geht.“<sup>93</sup> Obwohl diesem Kampf um die Weltordnung oder -herrschaft eine solch wichtige Rolle zukommt, ist es interessant, dass die „Hauptfiguren von Fantasy-Romanen oft jugendlichen, ja bisweilen kindlichen Alters sind (und gelegentlich am Anfang psychologisch-realistisch als solche gezeichnet werden)“<sup>94</sup>, was sowohl bei Jack als auch bei Jamie ersichtlich ist. Obwohl Jack bereits mehr als 300 Jahre auf der Erde ‚lebt‘, ist er rein äusserlich und auch vom Wesen her sehr kindlich, was sich auch in seinem ‚Innersten‘ widerspiegelt, auf das im Film so grosser Wert gelegt wird. Jamie und seine Freunde befinden sich, ihrem Äusseren nach zu urteilen, im Grundschulalter, was ihren Mut im Kampf gegen das Böse umso erstaunlicher macht. Dieser Kampf zwischen den beiden gegensätzlichen Mächten – zwischen Gut und Böse – ist demnach ein wichtiger Bestandteil des Films, der ebenfalls Auswirkungen auf das Wesen der Helden hat, wie Nikolajeva hervorhebt: „The hero leaves home, meets helpers and opponents, goes through trials, performs a task, and returns home having gained some form of wealth. It has inherited some fundamental conflicts and patterns, such as the quest or

<sup>89</sup> 01:28:02.

<sup>90</sup> Bräutigam 2009, 65.

<sup>91</sup> Lange 2000, 82.

<sup>92</sup> Ewers 2011, 140.

<sup>93</sup> Ebd.

<sup>94</sup> Ebd.



combat between good and evil.”<sup>95</sup> Die genauen Eigenschaften und Darstellungen der Gegenspieler im Kampf sollen im Folgenden gezeigt werden. Der Konflikt zwischen Gut und Böse ist als „Strukturmaterial der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur hervorzuheben. Da sich der Held auf der imaginären Ebene nicht mit abstrakten Problemen auseinandersetzen kann, muss ihm das Böse als Person begegnen“<sup>96</sup> – wie hier durch Pitch Black dargestellt.

## Pitch Black als das personifizierte Böse

Interessanterweise steht im Film auf der Seite des Bösen nur eine Figur: die des Alptraum-Bringers und Herrschers der Dunkelheit, Pitch Black. Sein Name (zu Deutsch: pechschwarz, oder stockfinster) steht allegorisch für sein Ziel, Angst und Schrecken zu verbreiten. Pitch zeigt dem Sandmann bei einer ihrer ersten Begegnungen im Film seinen schwarzen Sand, über den er die Kontrolle hat: „Kommt dir das bekannt vor, Sandmann? Es hat gedauert, aber nun beherrsche ich diesen kleinen Trick, Träume in Alpträume zu verwandeln.“<sup>97</sup> Diese Fähigkeit hilft ihm im Kampf gegen die Hüter, denn er kann die Alptraum-Gestalten als ‚Armee‘ benutzen.

Das Böse wird nach Sarah Naglik „oft in einem Atemzug mit dem Guten erwähnt, weshalb sich viele Definitionsversuche des Guten bedienen, um von ihm ausgehend das Böse einzugrenzen. So sieht man in der klassischen Definition des Guten vor allem die Abwesenheit des Bösen.“<sup>98</sup> Im Film wird vermittelt, dass nur eine der beiden Mächte in der Welt vorherrschen kann; eine Ko-Existenz ist nicht möglich. Sie schliessen sich hier also gegenseitig aus, was dem Umstand entspricht, dass in „der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur [...] das Gute und das Böse klar voneinander getrennt werden“<sup>99</sup>, wie Naglik betont. Virginie Vökler führt zum Bösen in der phantastischen Literatur der Gegenwart aus:

Der oder das reine, also absolut Böse verspürt Freude am quälen, Leid zufügen, töten [sic] und hat sich entschieden den Weg des Guten vollständig zu verlassen. Figuren, die das absolut Böse repräsentieren, streben nach Auslebung ihrer narzisstischen Neigung nach Macht über andere. Dies kann sich verschieden äußern: Zum einen können sie das Leid durch ihre eigene Hand über die Menschheit und im Fall der phantastischen Literatur auch über fiktive Wesen bringen. Zum anderen können sie Anhänger ihrer dunklen Machenschaften für ihre Zwecke benutzen, welche als Handlanger wirken.<sup>100</sup>

In Pitches Fall ist genau dies zu erkennen. Seine Machtbestrebungen sind auf seinen Narzissmus zurückzuführen, was folgende Szene zeigt: Jack Frost steht in einer weissen Eislandschaft, will die Zahnschatulle, die Pitch ihm gegeben hat, in die Schlucht werfen, scheint es aber nicht über sich zu bringen – schliesslich enthält sie seine Erinnerungen an sein Menschenleben.<sup>101</sup> Pitch versteckt seinen Hang zur Gewalt und verstellt seine Stimme, sodass sie sanft und einfühlsam klingt, was ihn

<sup>95</sup> Nikolajeva 2003, 140–141.

<sup>96</sup> Pohlmann 2004, 61.

<sup>97</sup> 00:32:10.

<sup>98</sup> Naglik 2014, 38.

<sup>99</sup> Ebd., 40.

<sup>100</sup> Vökler 2015, 32.

<sup>101</sup> 01:01:15.

auch als manipulierend darstellt: „Ich ahnte, dass das passiert. Sie haben nie wirklich an dich geglaubt. Ich wollte es dir nur zeigen. Aber ich verstehe das.“<sup>102</sup> Obwohl er schuld daran ist, dass die Hüter von Jack enttäuscht sind und das Schlimmste von ihm glauben, weil er die Schatulle von Pitch bekommen hat, heuchelt er jetzt Mitgefühl. Dabei wird klar, dass die Wirkung des Bösen eine Mischung „aus Abstossung und Anziehung“<sup>103</sup> ist. Diese „Verführungskraft des Bösen“<sup>104</sup> ist nur schwer zu umgehen, denn Pitch beherrscht das Spiel der Manipulation. Auch als Jack sich gegen diese Macht zu wehren versucht und ruft: „Du verstehst gar nichts!“<sup>105</sup>, versucht es Pitch weiter mit seiner ‚Verführungstechnik‘, um Jack auf seine Seite zu ziehen, indem er ihre Situation zu vergleichen versucht, und damit auf Jacks Emotionen setzt:

Nein? Ich weiss nicht, was es heisst, ausgestossen zu sein? Wenn keiner an einen glaubt? Wenn man sich nach einer Familie sehnt? All die Jahre in der Schattenwelt dachte ich, keiner sonst weiss, wie sich das anfühlt. Jetzt weiss ich, dass ich falsch lag. Wir zwei müssen nicht allein sein, Jack. Ich glaube an dich. Und ich weiss, die Kinder würden es auch tun [...]! Was passt besser zusammen als Kälte und Finsternis? Wir bringen sie dazu zu glauben! Wir schaffen ihnen eine Welt, in der ist alles, einfach alles...<sup>106</sup>

Doch Jack lässt sich nicht manipulieren und führt Pitches Satz zu Ende: „...einfach pechschwarz?“ Diese Anspielung auf Pitches Namen zeigt, dass es genau das ist, was er will – die Welt in Finsternis zu hüllen. Dies ist deshalb interessant, weil Finsternis als „das Fehlen von Licht, die Abwesenheit des Lichtes“<sup>107</sup>, definiert wird. Seine Herrschaft wäre also gleichbedeutend mit dem Fehlen des Lichts – dem Staunen und Glauben der Kinder, aber auch der Abwesenheit der Hüter. Pitch fühlt sich ertappt und fügt schnell hinzu: „Und wie der Frost, so kalt! [...] Sie würden an uns beide glauben!“<sup>108</sup> Doch Jack erklärt: „Nein, sie würden uns fürchten. Uns beide. Und genau das will ich nicht.“ Damit zeigt er ein wichtiges Merkmal auf, dass Pitch ausmacht: Er ist nicht nur böse, sondern auch furchterregend. Die „Dynamik des Überwältigenden, die Vorstellung einer dunklen Bedrohung und nicht Beherrschbaren Gegenmacht, den Effekt der Ordnungsstörung“<sup>109</sup> – all das spiegelt sich in Pitches Charakter wider und zeichnet ihn deshalb als böse aus.

Pitch vermag es ausserdem, sich seinen Gegnern im Zweikampf stets zu entziehen – wie von magischer Hand verschwindet er plötzlich von einer Stelle, nur um gleich darauf an anderer Stelle wieder aufzutauchen, was zeigt, dass das Böse niemand richtig in Worte fassen kann, „denn es ist nicht greifbar.“<sup>110</sup> Es ist aber nicht nur die Definition des Bösen, die schwer und oftmals nicht greifbar ist, sondern auch Pitch selber. Seine Fähigkeit, zu verschwinden, ist kein Fliegen oder Schweben, sondern eher ein so schnelles Verschwinden und Wiederauftauchen, dass ein direkter Angriff auf ihn ohne Überraschungsmoment keinen Effekt hat – er ist nicht nur nicht greifbar, sondern scheint vor-

---

<sup>102</sup> 01:01:16.

<sup>103</sup> Alt 2010, 532.

<sup>104</sup> Ebd., 19.

<sup>105</sup> 01:01:18.

<sup>106</sup> 01:01:20.

<sup>107</sup> Boiadjev 2003, 19.

<sup>108</sup> 01:02:30.

<sup>109</sup> Alt 2010, 22.

<sup>110</sup> Naglik 2014, 38.

erst auch nicht angreifbar. Auch diese Fähigkeit macht ihn nicht nur böse, sondern auch unheimlich, und schürt die Angst.

## Glaube versus Angst

Die Angst ist ein weiterer wichtiger Aspekt im Kampf zwischen Gut und Böse. Die Hüter wollen das Staunen, den Glauben und die Hoffnung der Kinder bewahren, wogegen Pitch genau das Gegenteil vorhat: Er will sie das Fürchten lehren. Allen voran versucht er, die Angst und den Zweifel am Guten bei Jack zu schüren, um ihn auf seine dunkle Seite zu locken. Obwohl Jack Pitch versichert, er habe keine Angst, hält dieser dagegen: „Ich weiss Bescheid über die Angst der Leute. Deine Angst ist, dass niemals jemand an dich glauben wird. Und deine grösste Angst ist es, nie zu erfahren, warum. Warum du? Warum hat man dich auserwählt, zu sein was du bist?“<sup>111</sup> Mit den vielen Fragen trifft Pitch wortwörtlich ins Schwarze. Er spricht genau die Fragen aus, die Jack seit Jahrhunderten quälen, und macht seine Ängste damit noch greifbarer, noch wirklicher. Deshalb kann Pitch auch in diesem Zusammenhang als das personifizierte Böse angesehen werden. Er bringt nicht nur Leid und Schrecken in die Welt, sondern macht auch die verborgenen Ängste eines jeden realer, weil er Zugang zu ihnen hat. Den Beginn seiner Schreckensherrschaft setzt er im Mittelalter fest, als Angst noch an der Tagesordnung war:

Das waren noch Zeiten. Alle lebten in Furcht und in Elend. Was waren das hier für fürchterliche Tage. All die Macht, die ich hatte! Doch dann hat der Mann im Mond euch auserwählt, meine Angst gegen euer Staunen und Licht zu ersetzen, auf dass sie wieder Mut fassen und Hoffnung in ihnen wächst. Schnell war ich abgeschrieben, und nur noch ein böser Traum. ‚Och, hab keine Angst, den gibt es doch gar nicht, den schwarzen Mann.‘ Nun, das soll sich ab sofort ändern!<sup>112</sup>

Das Mittelalter, auch bekannt als das ‚dunkle Zeitalter‘, das vom so genannten ‚Zeitalter des Lichts‘, also der Aufklärung, abgelöst wurde, passt gut zur Erklärung von Pitches Schreckensherrschaft – im Film wird dieses mit der Ankunft der Hüter und ihrem Verbreiten von Hoffnung und Glauben gleichgesetzt. Gegen Ende des Films, während des grossen Kampfs, fragt Pitch: „Und, seid ihr nach wie vor der Ansicht, den schwarzen Mann gibt es nicht?“, worauf Jamie antwortet: „Ich glaube an dich. Ich hab nur keine Angst vor dir!“<sup>113</sup> Seine anfängliche Angst vor Pitch und seinen Alpträumen hat ihn dazu gebracht, Pitch sehen zu können, was wiederum seinen Glauben an ihn verstärkt hat. Nichtsdestotrotz sind sein Glaube und seine Bindung zu den Hütern – ganz besonders seine Freundschaft zu Jack – stärker, da sie das Gute darstellen, von dem er alle anderen immer zu überzeugen versucht hat. Aus diesem Grund spielt es keine Rolle mehr, ob Jamie an Pitch ‚glaubt‘, denn das Gute siegt bekanntlich immer. Allein mit seiner Anwesenheit gelingt es Pitch aber, die Erzählung voranzutreiben, da er Jacks Entwicklung und Heldenreise überhaupt erst in Gang setzt. Damit ist er als Figur unabdingbar.

---

<sup>111</sup> 00:56:47.

<sup>112</sup> 00:32:10.

<sup>113</sup> 01:18:44.

Bezüglich phantastischer Medienprodukte kann man mit Nikolajeva festhalten: „The mythic hero's deeds are essential for the survival of his society“<sup>114</sup>, weshalb der Sieg über das Böse schon zu Beginn der Geschichte vorbestimmt ist. Am Ende ist zu sehen: „Fantasy has upheld general notions of good and evil and, again drawing on traditional tales shown the good being rewarded and the evil punished.“<sup>115</sup>

## Sieg über das Böse und Wertevermittlung

Der Sieg über Pitch kommt nicht plötzlich, sondern zieht sich eine Weile hin und kommt mit einigen symbolischen Darstellungen einher, die im Folgenden behandelt werden. Es ist interessant zu beobachten, dass nicht die Hüter allein Pitch besiegen, sondern dass sie Hilfe benötigen, denn im Laufe des Kampfes sind sie als Gruppe – aber auch jeder Einzelne von ihnen – geschwächt: Sandy fehlt (vorerst) beim finalen Showdown gegen Pitch, seitdem er zuvor von ihm angegriffen und scheinbar getötet wurde<sup>116</sup>; die Zahnfee ist ohne ihre unzähligen kleinen Helferinnen praktisch machtlos, ausserdem kann sie nicht mehr fliegen; der Osterhase ist plötzlich winzig – oder hat besser gesagt jetzt die Grösse eines echten Hasen, wie der Weihnachtsmann folgendermassen erklärt: „Der Verlust von Ostern hat von uns allen Opfer gefordert; am meisten von dem Hasen...“<sup>117</sup>. Als Jack aber sein Innerstes – den Spass und die Freude – erkannt hat, ändert sich die Lage der Helden. Sie machen sich einen Spass daraus, Jamies Freunde dazuzuholen: Die Hüter scheinen tatsächlich Freude am Kampf zu haben, denn sie erleben ihn mit dem neu erlangten Wissen um Jacks Innerstes. Als sie die Kinder hinzuholen, rufen die Hüter: „Frohe Weihnachten!“, „Frohe Ostern!“, und „Zahnseide nicht vergessen!“<sup>118</sup>, während sie im Schlitten an den Fenstern der Kinder vorbeifliegen. Dies schafft eine frohe und hoffnungsvolle Atmosphäre, die auch der böse Pitch nicht zu überwiegen vermag. Nachdem Jamie Pitch entgegnet hat, er habe keine Angst vor ihm, erlangen die Hüter langsam etwas von ihrer Kraft zurück: Die Zahnfee kann wieder fliegen, der Weihnachtsmann steht wieder in voller Grösse aufrecht.<sup>119</sup> Trotzdem wirkt Pitch mit seinen unzähligen Schattengestalten noch immer bedrohlich. Als sich die noch leicht geschwächten Hüter vor den Kindern aufstellen, die die Schattengestalten leicht ängstlich anblicken, lacht Pitch: „Haha, ihr beschützt sie wunderbar! Aber wer beschützt euch?“<sup>120</sup> Ausschlaggebend für den späteren Sieg ist, dass nun Jamie nach vorne tritt und erklärt, er beschütze die Hüter – gefolgt von den anderen Kindern. Als Pitch die Alpträume in einem gewaltigen Strang aus schwarzem Sand gegen die Gruppe richtet, tritt Jamie mit erhobener Hand vor, und der schwarze Strahl verwandelt sich in goldenes Licht. Das Böse ist gebannt. Es scheint, als habe es die Hüter, allen voran Jack, gebraucht, um den Glauben der Kinder zu erhalten – aber auch den Glauben der Kinder, um gemeinsam das Böse zu besiegen. Auch der endgültige Sieg über Pitch geht nicht wie in einem Actionfilm brutal und gewalttätig vonstatten, sondern wird an die Hüter angepasst dargestellt. Als auch das Sandmännchen unvorhergesehen wiedererscheint, ist die alte Ord-

<sup>114</sup> Nikolajeva 2003, 153.

<sup>115</sup> Sullivan III 2001, 287.

<sup>116</sup> 00:47:04.

<sup>117</sup> 01:12:45.

<sup>118</sup> 01:17:16.

<sup>119</sup> 01:19:05.

<sup>120</sup> 01:17:30.

nung wiederhergestellt. Es scheint, als müssten „Gefährdungen absonderlicher Art [...] durchschritten werden, um die Unerschütterlichkeit und Lauterkeit des Helden, die Hilfe der guten Mächte, ihre Treue und Kraft, aber auch das Ausmaß des Bösen überzeugend genug“<sup>121</sup> darzustellen. Das Verbannen des Bösen und die Wiederherstellung der alten Ordnung – nach Campbell die ‚Rückkehr‘ – zeigt sich darin, dass der Sandmann wieder in den Nachthimmel steigt und gute Träume in die Schlafzimmer aller Kinder schickt; die Lichter auf dem Globus wieder angehen; die Babyfeen die Zahnschatullen wieder zurückholen. Die Kinder berühren die letzten schwarzen Pferde aus Pitches Gefolgschaft, die sich in Einhörner und andere ‚gute‘ Dinge verwandeln.<sup>122</sup> Dass das Gute wieder an der Tagesordnung ist, wird auch durch die Träume verkörpert, die in der Gestalt von Dutzenden Delfinen, Dinosauriern, Fischen und anderen schönen Traumgestalten aus goldenem Sand durch die Strassen der Stadt wandern. Die schiere Grösse und Anzahl an goldenen Traum-Tieren lassen dem Bösen praktisch keinen Platz mehr. Dass das Böse besiegt wurde, zeigt sich zum Schluss noch darin, dass Pitch von seinen eigenen Helfern verjagt wird: „Ihr wagt es, euch in meiner Gegenwart zu amüsieren? Ich bin der schwarze Mann! Ihr werdet mich fürchten!“<sup>123</sup>, ruft er den Hütern und Kindern noch zu, doch er ist schon unbedeutend geworden – die Kinder laufen bereits durch ihn hindurch. Das Blatt scheint sich also gewendet zu haben, denn plötzlich ist es Pitch, der ängstlich davonläuft.<sup>124</sup> Auf dem zugefrorenen See, dem Anfangsort der Geschichte, angekommen, wagt er einen letzten Vorstoss: „Ihr werdet mich nie los. Nie und nimmer! Die Angst wird weitergehen!“ Da ihm zuvor von der Zahnfee ein Zahn ausgeschlagen wurde, wirkt seine Drohung allerdings nur noch lächerlich: „Und wenn schon. So lange es ein Kind gibt, das glaubt, sind wir hier, um die Angst zu bekämpfen“<sup>125</sup>, antwortet der Weihnachtsmann. Damit scheint eine weitere Moral der Geschichte ausgesprochen zu sein: Es braucht den Glauben der Kinder, um das Böse zu besiegen – und die Hüter, um diesen Glauben zu erhalten. Als sich seine Schreckenspferde wieder um den See versammelt haben, versucht Pitch noch einmal an Sicherheit zu gewinnen, doch Jack meint: „Es ist wohl deine Angst, die sie spüren.“<sup>126</sup> Ertappt und ängstlich rennt Pitch davon, verfolgt von seinen eigenen Geschöpfen; schliesslich wird er von schwarzem Sand im Erdboden verschluckt. Der Sieg über das Böse wird mit der feierlichen Initiation Jacks in den Kreis der Hüter besiegelt – auf dem See, wo seine Reise einst begann. Dass das Gute über das Böse siegt, ist wohl die Hauptbotschaft, die vermittelt werden soll; allerdings spielen, wie bereits beschrieben, auch der Glauben an sich selbst und an das Gute eine entscheidende Rolle.

## (Audio-)Visuelle Umsetzung und Ästhetik

Es ist auch interessant zu sehen, wie der Film den Gegensatz zwischen Gut und Böse visuell darstellt. Das Gute ist gekennzeichnet durch bunte, strahlende Farben, die besonders in der Kleidung der Hüter – der Zahnfee und des Weihnachtsmannes – zur Geltung kommen. Auch der Hasenbau,

---

<sup>121</sup> Maier 1993, 110.

<sup>122</sup> 01:22:10.

<sup>123</sup> 01:23:40.

<sup>124</sup> 01:23:48.

<sup>125</sup> 01:24:20.

<sup>126</sup> 01:24:38.



der wie Ostern für einen „Neuanfang, neues Leben“<sup>127</sup>, steht, ist in Farben gehalten, die ebendies unterstreichen: Vorwiegend Grüntöne stehen für neues Leben, ein neues Jahr, eine wärmere Jahreszeit (s. Abb. 1).



Abb. 1: Der Hasenbau erstrahlt in voller Blüte.

Die Ostereier, die im Bau umherwandern, sind bunt, so wie die Blumen, die überall wachsen. Noch nicht gefärbte Eier laufen von selbst in den lilafarbenen Fluss, der – wie von Magie – die Eier in verschiedenen Pastellfarben marmoriert. Dichtes, grünes Moos wächst auf den Felsen, und überall stehen strahlend pinke Bäume, die die nachfolgende Aussage des Hasen bekräftigen: „Es wird Frühling werden auf jedem Kontinent, und mit dem Frühling bringe ich Hoffnung.“<sup>128</sup> Auch der goldene Traumsand, aus dem der Sandmann die guten Träume herstellt, wirkt magisch und beruhigend, wie seine Träume selbst (s. Abb. 2). Seine Traumgestalten bewegen sich ausserdem gemächlich und sind leise, wogegen die Alpträume von Pitch Black laut und aggressiv wirken.



Abb. 2: Die Tiere aus goldenem Traumsand nehmen die Stadt nach dem gewonnenen Kampf wieder ein.

Die Darstellung des Bösen, die grundsätzlich aus zwei Elementen besteht, ist durch besondere visuelle Techniken gelungen. Zum einen ist da Pitch Black selbst, der, wie sein Name schon sagt, ganz in schwarz gekleidet ist und schwarze Haare hat. Um den Eindruck des Unheimlichen und Bösen noch

<sup>127</sup> 00:59:30.

<sup>128</sup> 00:52:20.

zu verstärken, hat er eine leichenblasse Haut mit gräulichem Unterton. Das Gesicht ist zum Kinn hin spitz zulaufend (s. Abb. 3), was den Eindruck eines Totenkopfes erweckt – noch verstärkt durch die tiefen, dunklen Augenhöhlen und die eingefallenen Wangen, die oft schwärzliche Schatten werfen.



Abb. 3: Pitch Black freut sich über seine neu gewonnene Stärke.

Insgesamt vermittelt er gewissermassen den Eindruck des Sensenmannes und Unheilbringers. Im direkten Vergleich mit dem Sandmann fallen die Unterschiede zwischen Gut und Böse, die die beiden Figuren darstellen, besonders auf (s. Abb. 4). Wo Sandy rundlich, sanft und hell gestaltet ist, erscheint Pitch eckig, scharfkantig und düster. Sandy wird von einem goldenen Schimmer umgeben, Pitch verschmilzt dagegen fast völlig mit der Dunkelheit der Nacht.



Abb. 4: Sandy knöpft sich Pitch vor.

Des Weiteren fällt auf, dass Pitches Stimme oft zu hören ist, ohne dass man ihn sieht. Stattdessen sieht man seinen Schatten an den Wänden<sup>129</sup>, ohne dass er jedoch (an)greifbar wäre. Dabei hallt seine Stimme laut nach, was einen noch unheimlicheren Effekt hat,<sup>130</sup> da sie nicht genau zu verorten ist. Ein weiteres Merkmal, das visuell für das Böse steht, ist der schwarze Sand, der von Pitch verschieden genutzt wird. Zum einen lässt er damit den Globus an verschiedenen Stellen des Films umfliegen, was seine wiederkehrende Bedrohung für die gesamte Welt aufzeigt; zum anderen kann er

<sup>129</sup> 00:32:40.

<sup>130</sup> 00:31:35.

daraus Gestalten wachsen lassen, die für ihn kämpfen und Alpträume bringen. Vorwiegend sind das riesige Pferde, die trotz ihrer massigen Statur einem Skelett ähneln, denn die Rippen stechen hervor; ausserdem haben sie leuchtend gelbe Augen, die an Feuer erinnern, und den Anschein von leeren Augenhöhlen erwecken (s. Abb. 5).



Abb. 5: Pitches Pferd aus schwarzem Alptraum-Sand.

Ihre Mähne besteht nicht aus Haar, sondern aus spitzen, schwarzen Stacheln, und sie sind ganz schwarz.<sup>131</sup>

Diese Darstellungsweise der Alptraumpferde zeigt, was auch Schrackmann aufgrund ihres Untersuchungsmaterials feststellt: dass „die szenische Ausgestaltung und visuelle ‚Füllung‘ von textuellen Leerstellen (durch die Wahl von Farben, Formen, Grössenverhältnissen, der Geräuschkulisse etc.) [...] einen grossen Einfluss [hat, M.Ö.], da das Medium Film häufig keinen oder nur noch wenig Imaginationsspielraum erlaubt.“<sup>132</sup> Der Film *Die Hüter des Lichts* nutzt dunkle Farbtöne, Schatten und die geisterhafte, körperlose Stimme von Pitch, um das Böse darzustellen, wogegen helle, bunte Farben, Szenen im Tageslicht und strahlende, farbenfrohe Landschaften für das Gute stehen. Mit ihrem bunten Federkleid visualisiert besonders die Zahnfee diese helle, bunte und freundliche Seite des Films (s. Abb. 6).



Abb. 6: Die bunte Zahnfee und ihre kleinen Helferinnen.

<sup>131</sup> 00:32:04.

<sup>132</sup> Schrackmann 2011, 153–154.

Die Farbwahl ist auch wegen der über den Film zu vermittelnden Werte wichtig: Als Lieblingsfarben von Kindern gelten nach Saskia Rudolph Violettrot, Purpurrot, Himbeerrosa, Rot, Orange, Lachsrosa, Hellgrün, Grasgrün und Gelb<sup>133</sup> – diese Farben werden durch die Hüter verkörpert. Den Kindern werden dadurch jene Werte nahegelegt, die sie – visuell umgesetzt – auch selbst bevorzugen. Schwarz, Dunkelgrau, Dunkelbraun und Dunkelblau würden dagegen von Kindern jeden Alters abgelehnt<sup>134</sup>, entsprechend ist Pitch in diesen dunklen Farben dargestellt, was dazu führen soll, dass Kinder auch Pitch gegenüber eine ablehnende Haltung einnehmen.

## Die vollendete Heldenreise oder: im Kampf gegen die dunkle Macht und auf der Suche nach sich selbst

Wie in dem hier dargestellten Animationsfilm trifft man „auf Heldenreisen zumeist einen Helden, der bereit ist, sich für andere aufzuopfern und als sympathisches Identifikationsangebot an den Leser gelten kann. Dazu eignet er sich besonders gut, wenn [...] er [...] von Konflikten gequält und durch besondere Eigenschaften gekennzeichnet“<sup>135</sup> ist. Bei Jack wirkt dieser Konflikt besonders stark, denn schliesslich quälen ihn die Fragen nach seiner Herkunft und Identität bereits seit Jahrhunderten. Auf seiner Heldenreise überwindet Jack nicht nur das Böse, sondern auch seine eigenen Ängste, Sorgen und Zweifel, indem er Antworten auf all seine Fragen findet. Ausserdem wird dem Helden stets ein Mentor „zur Seite gestellt, der Wissen und/oder Gaben an den Helden weitergibt, oft sein Gewissen darstellt oder ihn zum Aufbruch motiviert. Ein Held kann einen oder mehrere Mentoren haben, die sich auch selbst noch auf einer (gescheiterten) Heldenreise befinden können.“<sup>136</sup> All diese Elemente der klassischen Heldenreise finden sich in *Die Hüter des Lichts* wieder. Die Mentoren, die an Jacks Seite stehen, lernen beim gemeinsamen Kampf gegen das Böse, dass ihr Zusammenhalt für das Gute auf der Welt wichtiger ist als ihre Konkurrenz untereinander. Auch ‚normale‘ Kinder – ohne besondere Gaben ausgestattet – erreichen Heldenstatus, da sie im Kampf gegen Pitch die entscheidende Rolle spielen: Allein durch ihren Glauben an das Gute können sie das Böse besiegen. Der Film zeigt mehrere Heldenfiguren, die alle gemeinsam gegen das Böse kämpfen – Jack Frost ist es aber, der sich auf einer Heldenreise befindet und diese als ‚neuer Mensch‘ beendet. Er hat es selbst geschafft, Antworten auf die Fragen zu erhalten, die ihn seit Jahrhunderten beschäftigen, und für sich den Sinn des Lebens entdeckt. Auf seinem Weg hat er zudem Freunde gefunden und ist fester Bestandteil einer Gruppe geworden – etwas, das er vermutlich selbst nie für möglich gehalten hätte, wurde er zu Beginn doch eher als Einzelgänger charakterisiert. Die beiden gegensätzlichen Mächte – Gut und Böse – werden im Film in klar voneinander unterschiedenen Farben und bildlichen Symbolen dargestellt, die auf die Sympathieverteilung der kindlichen Zuschauerinnen und Zuschauer ebenso Einfluss nehmen sollen wie die Charakterisierung der Figuren.

---

<sup>133</sup> Vgl. Rudolph 2011, 32.

<sup>134</sup> Vgl. ebd.

<sup>135</sup> Erzählmuster: Fantasy, 5.

<sup>136</sup> Erzählmuster: Fantasy, 6.

## Bibliographie

### Primärliteratur

Die Hüter des Lichts. USA 2012, Peter Ramsey (Netflix: Dreamworks Animation).

### Sekundärliteratur

Alt, Peter-André: Ästhetik des Bösen. München: Verlag C.H. Beck oHG, 2010.

Austin, Linda M.: Children of Childhood: Nostalgia and the Romantic Legacy. In: Studies in Romanticism 42.1 (2003), 75–98.

Boiadjev, Tzotcho: Die Nacht im Mittelalter. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann GmbH, 2003.

Bräutigam, Barbara: Die Heilungskräfte des starken Wanja: Kinder- und Jugendliteratur in der Beratung und Therapie mit Kindern und Jugendlichen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, 2009.

Eberspächer, Martina: Der Weihnachtsmann: Zur Entstehung einer Bildtradition in Aufklärung und Romantik. Stuttgart: Books on Demand GmbH, 2002.

Erzählmuster: Fantasy. In: boysandbooks,

[http://www.boysandbooks.de/fileadmin/templates/images/PDF/Erzaehlmuster\\_Fantasy.pdf](http://www.boysandbooks.de/fileadmin/templates/images/PDF/Erzaehlmuster_Fantasy.pdf), 03.12.2016.

Erzählmuster: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. In: boysandbooks,

[http://www.boysandbooks.de/fileadmin/templates/images/PDF/Erzaehlmuster\\_Phantastische\\_Kinderliteratur.pdf](http://www.boysandbooks.de/fileadmin/templates/images/PDF/Erzaehlmuster_Phantastische_Kinderliteratur.pdf), 03.12.2016.

Ewers, Hans-Heino: Überlegungen zur Poetik der Fantasy. In: Tomkowiak, Ingrid (Hg.): Perspektiven der Kinder- und Jugendmedienforschung. Zürich: Chronos Verlag, 2011, 131–150.

Ficociello, Nicole: Die Heldenreise im Hause Pixar: Eine Analyse der Filme „Findet Nemo“ und „Ratatouille“. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH, 2011.

Hüter des Lichts. In: Zweitauseneins.de. Filmlexikon,

<https://www.zweitauseneins.de/filmlexikon/?sucheNach=titel&wert=540905>, 06.06.2017.

Jack Frost. In: Rise of the Guardians Wiki, [http://riseoftheguardians.wikia.com/wiki/Jack\\_Frost](http://riseoftheguardians.wikia.com/wiki/Jack_Frost), 12.12.2016.

Kalbermatten, Manuela: „Wands are only as powerful as the Wizards who use them“. Abenteuerinnen in der Phantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. In: Tomkowiak, Ingrid (Hg.): Perspektiven der Kinder- und Jugendmedienforschung. Zürich: Chronos Verlag, 2011, 185–205.

Lange, Günter: „Was ist das: Dieses-zu-sich-selber-Kommen des Menschen?“ Jugendliterarische Adoleszenzromane zur Jahrtausendwende. In: Franz, K., Günter Lange und F.-J. Payrhuber (Hg.): Kinder- und Jugendliteratur zur Jahrtausendwende. Baltmannsweiler: Schneider, 2000, S. 68–95.

Maier, Karl Ernst: Jugendliteratur: Formen, Inhalte, pädagogische Bedeutung. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt, 1993.

Mikota, Jana und Iris Wolf: Fantastische Helden. In: Carlsen in der Schule (2014), 1–7, online:

[https://www.carlsen.de/sites/default/files/Thema\\_Fantastische\\_Helden.pdf](https://www.carlsen.de/sites/default/files/Thema_Fantastische_Helden.pdf), 06.06.2017.

Naglik, Sarah: Das wiederkehrende Motiv des Bösen in phantastischer Kinder- und Jugendliteratur. Hamburg: Diplomica Verlag, 2014.



- Nesbit, E.: *The Railway Children*. UK: Shoes and Ships and Sealing Wax Ltd, 2004.
- Nikolajeva, Maria: *Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern*. In: *Marvels & Tales* 17.1 (2003), 138–156.
- Pinkas, Claudia: *Der phantastische Film: Instabile Narrationen und die Narration der Instabilität*. Göttingen: Walter De Gruyter, 2010.
- Pohlmann, Sanna: *Phantastisches und Phantastik in der Literatur. Zu Phantastischen Kinderromanen von Astrid Lindgren*. Wettenberg: Johannes Herrmann J&J-Verlag, 2004.
- Rudolph, Saskia: *Bunte Fenster zur Welt. Mit Bilderbüchern interkulturelles Lernen fördern*. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH, 2011.
- Schrackmann, Petra: "Once you have this sight, you will never see things the same way again". Welt und Wissen in *Five Children and It* und *The Spiderwick Chronicles* und ihren Verfilmungen. In: Tomkowiak, Ingrid (Hg.): *Perspektiven der Kinder- und Jugendmedienforschung*. Zürich: Chronos Verlag, 2011, 151–172.
- Sullivan III, C. W.: *Folklore and Fantastic Literature*. In: *Western Folklore* 60.4 (2001), 279–296.
- Vökler, Virginie: *Das Böse in der phantastischen Literatur der Gegenwart*. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH, 2015.
- Von Stockar-Bridel, Denise: *Wenn die Angst im Bilderbuch umgeht... Entwicklungsspezifische Ängste in frühliterarischer Gestaltung*. In: *kids+media* 1/13 (2013), 2–23, <http://www.kids-media.uzh.ch/dam/jcr:00000000-7a61-1c98-0000-00005113e91f/stockardefinitiv.pdf>, 03.12.2016.
- Woolley, Jacqueline D.: *Thinking about Fantasy: Are Children Fundamentally Different Thinkers and Believers from Adults?* In: *Child Development* 68.6 (1997), 991–1011.

### Abbildungsnachweis

Abb. 1–6: *Die Hüter des Lichts*. USA 2012, Peter Ramsey (Netflix: Dreamworks Animation).

## Zusammenfassung

Der Kampf zwischen Gut und Böse ist ein charakteristisches Element der Fantasy, das häufig noch mit der Heldenreise verbunden wird, die die Identitätsfindung des Protagonisten in den Mittelpunkt stellt. Auch im Animationsfilm *Die Hüter des Lichts* (2012) werden beide Elemente miteinander vereint: Der junge Jack Frost sieht keinen Zweck in seinem Dasein, denn die anderen Kinder können ihn weder sehen noch hören. Nur mit seiner besonderen Fähigkeit, Schneespas und Kältefrei für die Kinder in die dunkle Jahreszeit zu bringen, schafft er es, eine Verbindung zu ihnen aufzubauen. Seine Reise auf der Suche nach der eigenen Identität beginnt, als eine dunkle Macht die Weltherrschaft an sich reißen will. Jack Frost wird vom Mond zum Hüter der Kinder auserkoren – also zum ‚Hüter des Lichts‘, und muss gemeinsam mit anderen bekannten Sagengestalten, wie dem Weihnachtsmann und der Zahnfee, gegen das Böse kämpfen. Jedoch erst der Glaube der Kinder an sie macht sie stark... Auch auf der (audio-)visuellen Ebene zeigt der Film den grossen Kontrast zwischen Gut und Böse auf. Dabei spielen die Darstellungen der einzelnen Figuren, aber auch die genutzten Farben und Töne eine wichtige Rolle. Den kindlichen Rezipientinnen und Rezipienten wird es so leichtgemacht, ihre Sympathie denjenigen Heldenfiguren zu schenken, die das Gute verkörpern. Dieses bietet gleich eine ganze Reihe von Identifikationsfiguren, während das Böse für sich allein kämpft.